

ДВА ДВУСЛОЙНЫХ

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ПРЕВЬЮ: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT; RUNAWAY 2; LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II; В ТЫЛУ ВРАГА 2; RAINBOW SIX: LOCKDOWN; PARAWORLD; TES IV: OBLIVION; ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ: PREY; PRINCE OF PERSIA 3; TITAN QUEST; TES IV: OBLIVION; ОБЗОР: PRINCE OF PERSIA 3; ОНЛАЙН: RF ONLINE; THE CHRONICLES OF SPELLBORN

ДЕМОВЕРСИИ

ACAMAR RISING; CHAMPION SHEEP RALLY; CLOUD; DIPLOMACY; ПРОКЛЯТИЕ ЗЕМЛИ: ЗАТЕРЯННЫЕ В АСТРАИ; GALACTIC DREAM; PROFESSIONAL MANAGER 2006; ROBORHORDES THE STALIN SUBWAY; TOCA RACE DRIVER 3; VIVISECTOR: BEAST INSIDE; TOONTOWN; TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

(game)land

hi-fun media

9771729901008

06002

publishing for enthusiasts

Игры



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ

# Игры

№ 2 (26)

ФЕВРАЛЬ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

## МАГИЯ КРОВИ

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ  
ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ

BATTLEFIELD 2:  
SPECIAL FORCES  
ГИМН ПЕХОТЕ

COMPANY OF HEROES  
ОНИ БЫЛИ СОЛДАТАМИ

ЖМУРКИ  
ПАЦАН СКАЗАЛ –  
ПАЦАН ОТВЕТИЛ

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ  
ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2005 ГОДА

# HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

96  
стр.

BAD DAY L.A.  
БОМЖ СПАСАЕТ АМЕРИКУ

162  
стр.

SPLINTER CELL 4  
ВСЯ ПРАВДА О СЭМЕ ФИШЕРЕ

164  
стр.

WCG 05  
СИНГАПУРСКИЕ СТРАСТИ

НАЖДАЧНИК AUTO ASSAULT И TOM CLANCY'S GHOST RECON 3  
ПОСТЕР TOM CLANCY'S GHOST RECON 3 И CRASHDAY

Акелла

Один Воин.

Две Души.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES  
Принц Персии  
Два Трона



© 2005 "Ubisoft". © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner. In the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

Все права защищены. Использование материалов преследует

адреса: support@pso2.ru Игры с доставкой: магазин

Оплата приемка: (095)383-4614

предоставляется на Узбеке: "Мультигейм" www.multigame.com.uz



UBISOFT



Акелла



М.СОГО

ВИДЕО МАГАЗИН

Розничные продажи и магазины франшизы "СОГО", "М.Видео" и "Эльдорадо".



## Видеоконференция в Любой Точке Мира

### Беспроводная связь в пути

Нет возможности оказаться в нужное время в нужном месте? Теперь Вы не пропустите важного события - Серия ноутбуков A3 со встроенной камерой высокого разрешения позволит Вам быть на связи, где бы Вы ни находились.

### A3Vc/Vp

#### ■ Технология Intel® Centrino™ для мобильных ПК

Процессор Intel® Pentium® M 700 серии  
(1.60- 2.13 ГГц, FSB 533 МГц, 2 Мб L2 кэш)

Чипсет для мобильных платформ Intel® 915PM

Intel® PRO/Wireless Network Connection 2915ABG

#### ■ Microsoft® Windows® XP

Home

Professional

■ Память: DDR2 533 МГц

■ 15" TFT-матрица 1024x768 (XGA) или 1400x1050 (SXGA+)  
Технология ASUS Color Shine (оционально)

■ Графика: ATI Mobility™ Radeon™ X700

■ 40/60/80/100 ГБ

■ Встроенная веб-камера 1.3 мегапикселя

■ 1 ТВ-выход, 4 порта USB, 1 кард-ридер, 1 СОМ-порт

■ 1 разъем PortBar (для модели A3Vp)

■ Размеры и вес: 328 x 288 x 27-38 мм, 2.65 - 2.8 кг

### A3Ac

#### ■ Технология Intel® Centrino™ для мобильных ПК

Процессор Intel® Pentium® M 700 серии  
(1.60- 2.13 ГГц, FSB 533 МГц, 2 Мб L2 кэш)

Чипсет для мобильных платформ Intel® 915GM

Intel® PRO/Wireless Network Connection 2915ABG

#### ■ Microsoft® Windows® XP

Home

Professional

■ Память: DDR2 533 МГц

■ TFT-матрица с диагональю 15" XGA (1024x768)

■ Интегрированная графика Intel® 915GM

■ 40/60/80/100 ГБ

■ Встроенная веб-камера 1.3 мегапикселя

■ 1 ТВ-выход, 4 порта USB, 1 кард-ридер, 1 СОМ-порт

■ Размеры и вес: 328 x 288 x 27-38 мм,

2.8кг (со штатной 6-ячеекой батареей 4400мАч)



[www.asus.ru](http://www.asus.ru)

**ASUS**  
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

# ДЕЛАЙ КАК МЫ,

# ДЕЛАЙ С НАМИ, ДЕЛАЙ ЛУЧШЕ НАС!

Ты уже отметил обычный и старый Новый год и наверняка восстановился после бурных январских каникул. Я же пишу эти строки аккурат 30 января.

Всеми силами стараемся сдать журнал до праздников, чтобы ударно отдохнуть, как все нормальные люди. Даже подарков еще не успел купить, поскольку работы в этом месяце было навалом. Не подумай чего, я не жалуюсь – меня греет мысль, что самый правильный игровой журнал становится еще лучше.

На что следует обратить внимание? Во-первых, на главную тему номера. Мы провели расследование относительно новой игры **GSC Game World. «Героям уничтоженных империй»** вполне по силам повторить успех первых **«Казаков»**. Получится или нет? Попытайся сам ответить на этот вопрос, благо информации по проекту мы насобирали предостаточно. Во-вторых, обязательно прочитай второй «ковер». Мы постарались не просто подвести итоги 2005 года, а составить некий гид покупателя, чтобы ты мог взять под мышку журнал и отправиться в магазин за пополнением домашней коллекции. На 20 страницах уместилась статистика по всем самым значимым играм 2005 года, а также наши рекомендации по покупкам и награды лучшим проектам.



Пару слов о планах по совершенствованию журнала. Перво-наперво мы собираемся преобразовать и немного расширить онлайновый раздел. Глобальные многопользовательские набирают обороты, и игнорировать этот факт мы не можем. Кроме того, особое внимание мы намериваемся уделить дневникам разработчиков. А именно призвать к ответу западных девелоперов. Дело это нелегкое – не все готовы поверить, что в стране шатающихся по улицам медведей и вечной зимы есть геймеры. Но трудности нас не страшат. Уже в этом номере ты найдешь дневники по суперперспективному проекту **Paraworld**. Что еще? Остальными планами поделимся через месяц, надо же оставить место интриге.

**P.S.** И не забудь, что 28 января в 18.00 в клубе «1000 миль» пройдет вечеринка, посвященная двухлетию **«РС ИГР»**. Надеемся, что ты успел отправить свои конкурсные работы, дабы оторваться вместе с нами на празднике.

Алексей Ларичкин

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН  
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ  
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке  
на любимый журнал – звони! Мы поможем  
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

**ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru). НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!**



# HIS

## X800GTO IceQ II TURBO:

[www.HISdigital.com](http://www.HISdigital.com)



iTurbo – программный мониторинг и безопасная настройка максимальной производительности.

iTurbo



#### Available models for IceQ II:

	Core Clock		Memory Clock	
	IceQ II Turbo	Original	IceQ II Turbo	Original
X850XTPE	-	540MHz	-	1.18GHz
X850XT	540MHz	520MHz	1.18GHz	1.08MHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800GTO	500MHz	400MHz	1GHz	980MHz

#### New models:

	Core Clock		Memory Clock	
X1800XL	500MHz		1GHz	
X1300PRO	600MHz		800MHz	
X1300	450MHz		500MHz	

**OLDI**  
[www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)

**НИЗКИЕ ЦЕНЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ**



ул. Донская, 32  
тел. (095) 967-0700

ул. Трифоновская, 45  
тел. (095) 967-1555

ул. Малышева, 20  
тел. (095) 967-1433

Единая справочная: (095) 221-1111

РЕЦЕНЗИИ



с. 104

МАГИЯ КРОВИ – СЛАДКАЯ КОНФЕТА ДЛЯ ТЕХ, КТО ИСТОСКОВАЛСЯ ПО DIABLO 3



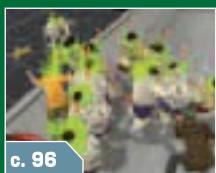
с. 110

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ – ХАРДКОРНЫЙ ЖАНРОВЫЙ КОКТЕЙЛЬ ДЛЯ ИЗБРАННЫХ



с. 62

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!  
AUTO ASSAULT – УДАРИМ ОНЛАЙНОМ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ



с. 96

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ  
BAD DAY L.A. – НОВАЯ ШИЗА АМЕРИКАНА МАК ГИ



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!  
СПАРТА – ДРЕВНЯЯ ГРЕЦИЯ ГЛАЗАМИ РОССИЯН



ПЕТРО  
Х-СОМ: UFO DEFENSE – ЧУЖИЕ АТАКУЮТ, ЗЕМЛЯ В ОПАСНОСТИ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	Ред. подписка	204
Dina Victoria	3 обложка	Журнал "DVD Эксперт"	217
BENQ	4 обложка	mail.ru	219
ASUS	1	Журнал "SYNC"	225
Hightech	3	Журнал "Maxi Tuning"	227
Discogear	35	Журнал «Хакер Спец»	232
Акелла	37, 39, 41, 43, 45	Журнал «Лучшие	
1С	47, 49, 51, 89,	цифровые камеры»	233
	119, 129, 137, 11,	Журнал "Total Football"	235
	13, 15, 149, 153	Журнал «Железо»	237
Gameland Award	56-57	E-shop	239, 243
Бука	69, 87, 133,	Журнал «Мобильные	
	141, 143	компьютеры»	241
Руссобит-М	75, 127, 131	Журнал «Страна Игр»	244
KRI	147	Журнал "Total DVD"	245
Мисс Gameland Award	149	Журнал «Хакер»	249



COVER STORY 6 стр.

ТЕМА НОМЕРА 1

6 От казаков к эльфам: Все игры GSC Heroes of Annihilated Empires

ТЕМА НОМЕРА 2

8 Итоги 2005 года

НОВОСТИ

36 События индустрии  
52 Новости киберспорта  
54 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

60 Black Buccaneer  
60 Обитаемый Остров  
61 Act of War: High Treason  
62 Auto Assault  
66 Спарта: Войны Древности  
68 Zero Tolerance: City under Fire  
70 Crashday  
72 Комбат  
76 Call of Juarez  
78 Sword of the Stars  
80 El Matador  
82 War Front: Turning Point  
84 Joint Task Force  
86 The City of Metronome  
88 SunAge

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

90 Жмурики

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

92 Company of Heroes  
96 Bad Day L.A.

РЕЦЕНЗИИ

104 Магия Крови  
110 Стальные Монстры  
114 Battlefield 2: Special Forces  
116 Звездное Наследие:  
Черная Кобра  
120 Agatha Christie:  
And Then There Were None  
122 Альфа: Антитеррор –  
Мужская Работа  
124 Diplomacy  
126 Ski Racing 2006  
128 Shrek SuperSlam  
130 Bode Miller Alpine Skiing 2006  
132 Harry Potter and the Goblet of Fire  
134 Starship Troopers  
136 RTL Ski Jumping 2006  
138 Ex Machina  
142 Mall Tycoon 3  
144 Shady Brook  
146 Crime Life: Gang Wars  
148 Rebel Raiders: Operation Nighthawk

ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ

156 Эволюция отечественных игр  
162 Tom Clancy's Splinter Cell:  
Double Agent

РАЗВЕДКА БОЕМ

164 WCG 2005

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

166 Онлайневые новости  
168 Обзор сайтов  
170 Ragnarok Online  
172 World Of Warcraft  
174 Guild Wars

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

176 Paraworld  
178 Heroes of Might and Magic V  
180 Maelstrom  
182 Hard Truck Tycoon  
184 Адреналин. Экстрим шоу  
186 Храбрые Гномы

ЖЕЛЕЗО

188 Железные новости  
190 Intel против AMD: Тест 8 процессоров  
194 RAID: Технология объединения  
жестких дисков  
195 Мини-тест: Монитор BenQ FP91V  
196 How to: Снимаем ролики из игр  
198 FAQ

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

200 Малик Хатахайев

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

206 Sid Meier's Civilization IV  
210 Need for Speed: Most Wanted  
214 Battlefield 2: Special Forces  
218 Counter-Strike v.1.6  
220 Cheats & Easter Eggs

RETRO

222 X-Com: UFO Defense  
226 Дайджест  
228 X-Com: На страже Земли  
229 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

230 Письма

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

234 Half-Life 2: Lost Coast

КОНКУРСЫ

236 Конкурс по Heroes of Annihilated Empires  
238 Конкурс от компании Hightech  
Information System  
240 Призовой кроссворд  
BESTSHOT  
242 Итоги конкурса BESTSHOT по Quake 4  
244 Итоги конкурса  
по Need For Speed: Most Wanted

SOFTБЛОК

246 Софт-тема  
250 Содержание дисков журнала

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



ЭВОЛЮЦИЯ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР  
ОТ «ТЕТРИСА» ДО «СТАЛКЕРА» –  
ПОПУЛЯРНО ОБ ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ  
НАШЕЙ ИГРОИНДУСТРИИ. с.156

ИТОГИ 2005 ГОДА  
ВСЕ ИГРЫ 2005 ГОДА: ЛУЧШИЕ В  
ОТДЕЛЬНЫХ ЖАНРАХ, ЛУЧШИЕ В  
СПЕЦНОМИНАЦИЯХ, ЛУЧШИЕ ИЗ  
ЛУЧШИХ. с.16

## ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



## ИГРЫ В НОМЕРЕ

Act of War: High Treason	61	Ragnarok Online	170
Agatha Christie: And Then There Were None	120	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	148
Auto Assault	62	RTL Ski Jumping 2006	136
Bad Day L.A.	96	Shady Brook	144
Battlefield 2: Special Forces	114, 214	Shrek SuperSlam	128
Black Buccaneer	60	Sid Meier's Civilization IV	206
Bode Miller Alpine Skiing 2006	130	Ski Racing 2006	126
Call of Juarez	76	Starship Troopers	134
Company of Heroes	92	SunAge	88
Counter-Strike	218	Sword of the Stars	78
Crashday	70	The City of Metronome	86
Crime Life: Gang Wars	146	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	162
Diplomacy	124	War Front: Turning Point	82
El Metador	80	World Of Warcraft	172
Ex Machina	138	X-Com: UFO Defense	222
Guild Wars	174	Zero Tolerance: City under Fire	68
Half Life 2: Lost Coast	234	Адреналин. Экстрем шоу	184
Hard Truck Tycoon	182	АЛЬФА. Антигерой – Мужская Работа	122
Harry Potter and the Goblet of Fire	132	Жмурики	90
Heroes of Annihilated Empires	8	Звездное Наследие: Черная Кобра	116
Heroes of Might and Magic V	178	Комбат	72
Joint Task Force	84	Магия Крови	104
Meelstrom	180	Обитаемый Остров	60
Mall Tycoon 3	142	Спарты: Войны Древности	66
Need for Speed: Most Wanted	210	Стальные Монстры	110
Paraword	176	Храбрые Гномы	186

## ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала?!  
Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу  
[yashina@gameland.ru](mailto:yashina@gameland.ru), где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес  
и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC ИГРЫ»". После  
каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполнил  
ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати,  
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488  
от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№2(26), ФЕВРАЛЬ 2006

[www.pc-games.ru](http://www.pc-games.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий [gerokunst@pc-games.ru](mailto:gerokunst@pc-games.ru)

главный редактор

арт-директор

Алексей Ларичкин [chikitos@pc-games.ru](mailto:chikitos@pc-games.ru)

зам. главного редактора

Евгений Сыткян

дизайнер-верстальщик

Даниил Леви [daniil@pc-games.ru](mailto:daniil@pc-games.ru)

редактор

Иван Гусев

редактор раздела «Новости»

Илья Зибиров [ieoai@pc-games.ru](mailto:ieoai@pc-games.ru)

редактор

Андрей Теодорович

редактор раздела «Путеводитель»

Лиза Снежная

лит.редактор/корректор

Максим Баканович [baxx@gameland.ru](mailto:baxx@gameland.ru)

начальник PR-отдела

## DVD/CD

Семен Чириков [sem4@pc-games.ru](mailto:sem4@pc-games.ru)

главный редактор

Юрий Пашолок [webrunner@pc-games.ru](mailto:webrunner@pc-games.ru)

зам. главного редактора

Виктор Бардовский

редактор раздела «Киберспорт»

Артем Воронин

редактор раздела софт/shareware

Павел Рыбалкин

медиаадвокат

Почта диска и техническая поддержка [disk@pc-games.ru](mailto:disk@pc-games.ru)

[disk.pc-games.ru](http://disk.pc-games.ru)

## ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Kocharyan [test\\_lab@gameland.ru](mailto:test_lab@gameland.ru)

руководитель

Федор Добрянский [dr.cod@gameland.ru](mailto:dr.cod@gameland.ru)

главный инженер

## КАК СВЯЗТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC ИГРЫ»

E-mail: [post@pc-games.ru](mailto:post@pc-games.ru), Тел.: (095) 7035-7034

## GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова [alyona@gameland.ru](mailto:alyona@gameland.ru)

руководитель отдела

Андрей Теодорович [teodorovich@gameland.ru](mailto:teodorovich@gameland.ru)

редактор

Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru)

WEB-мастер

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

директор по рекламе

Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru)

руководитель отдела рекламы

цифровой и игровой группы

Максим Григорьев

Менеджер по работе с сетевыми РА /

корпоративные продажи

Александр Белов

менеджер

Максим Соболев

менеджер

Ольга Емельянцева

менеджер

Мария Алексеева

трафик-менеджер

Евгения Горячева

менеджер

Дмитрий Баринов

менеджер

Надежда Бабиян

менеджер

Телефоны:

(095) 935-7034; факс: (095) 780-88-24

## ДИСТРИБЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)

руководитель отдела

Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)

оптовое распространение

Алексей Попов [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru)

подписка

Яна Агарунова [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru)

PR-менеджер

Телефоны:

(095) 935-7034; факс: (095) 780-88-24

## ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»

учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

директор

Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

финансовый директор

Юрий Поморцов [yury@gameland.ru](mailto:yury@gameland.ru)

издатель

## PUBLISHER

Dmitri Agarunov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

director

Yury Pomortsev [yury@gameland.ru](mailto:yury@gameland.ru)

publisher

Phone: (095) 935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095) 250-4629

## Типография

ООY «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж – 55 700 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

## Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ходит откликом и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

# ОТ КАЗАКОВ К ЭЛЬФАМ

# ОТ КАЗАКОВ К ЭЛЬФАМ

Мы любим GSC Game World так, как критик может любить романтика-творца. То есть, искренне, всем сердцем, но с профессиональным холодком в глазах. За годы существования студии мы так и не увидели ни одного настоящего шедевра – игры одновременно прекрасной и «до пляшущих чертиков» невменяемой. Такие творения вообще в диковинку – одно в год, не чаще. Но качественные проекты украинцы выпускают регулярно. За это их и любим.



## HOVER ACE, FIRESTARTER

*Hover Ace* и *FireStarter* – игры легкого поведения, готовые развлекать тебя денек-другой, не больше. На вечную любовь и верность не претендуют, но радуют исправно. *FireStarter* – мясной мультиплейерный шутер с модными спецэффектами (slo-mo прилагается), дуболомами-ботами и ролевыми элементами. *Hover Ace* – сумасшедшая гонка в духе *Star Wars: Episode I – Racer*. Участвуем в состязаниях на различных планетах, модернизируем ховеркрафт, по-

купаем оружие и мочим противников прямо на трассе. Дешево и сердито.



## VENOM (CODENAME: OUTBREAK)

*Venom* можно экранизировать прямо сейчас. Осьминожки-нейроманты захватывают военные базы землян. Жанр картины – триллер в духе «Нечто» Джона Карпентера (John Carpenter). Или все-таки жгучий боевик? Спецназовцы из C-Force штурмуют одну военную базу за другой, изредка прерываясь на задушевную беседу в заслонах папоротника. А что, тоже себе концепция. Но *Venom* нам интересна, прежде всего, как игра. Одно дело – глядеть, как за тебя отдуваются голливудские каскадеры, другое – лезть под пули самому и отвечать за судьбу напарника. Инопланетные твари чертовски умны: высставляют часовых, держат уши востро и стреляют без предупреждения. Могут, кстати, попасть, поэтому приходится изворачиваться, снайперить из кустов, передвигаться ползком и скидывать убитых вояж при помощи лазера. Впрочем, многое зависит от миссии. Порой не грех и в любовную атаку ринуться. Все четырнадцать заданий, перекидывающие нас в страны от Казахстана до США, необычайно интересны, даже когда противники берут числом и бессовестно окружают. Не каждый шутер способен на такое, тем более тактический. Глядя на *Venom*, невольно задумываешься о судьбе *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.

Ведь пять лет назад получилось быстро и со вкусом, а теперь сплошные переносы. Может, ну ее на фиг, эту достоверность?



## КАЗАКИ: ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ (COSSACKS: EUROPEAN WARS), ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ (AMERICAN CONQUEST)

«Казаков» ждал весь мир. Журналисты строчили хвалебные оды демо-версии, пиарщики разъясняли, за что и как следует любить игру, поклонники RTS внимательно слушали. И не напрасно! «Казаки» на голову превзошла *Age of Empires 2: Age of Kings*. Графический движок с пылу с жару. Совершенно двухмерный, солдатики спрайтовые, корабли деревянные. У каждой из шестнадцати рас своя архитектура и парочка неповторимых юнитов. Пушки дымят после выстрелов, здания рушатся согласно заранее прописанным законам, но очень-очень эффектно. У **Брюса Шелли** (Bruce Shelley) все было по-военному, прямой наводкой по цели. В «Казаках» есть место для скромной двухмерной красоты. А вот геймплей привычный. Знай, следи за крестьянами и отряжай на подвиги очередную сотню, а то и тысячу бойцов. Тактических уловок – кот наплакал. Можно, например, захватывать вражеские строения или переманивать крестьян. По-своему хороши наемники. За звонкую монету поскакут хоть к черту на рога.

После выхода оригинальных «Казаков: Европейские войны» в ход пошли дежурные дополнения «Казаки: Последний довод королей» и «Казаки:

**Снова война**. А в 2003 году в продажу поступили «Завоевание Америки» и «Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо». На вид – те же самые «Казаки», только про эпоху колониальных войн. На самом деле покорить Америку не так-то просто даже опытному атаману. Проиграв пару сражений малочисленному, но прекрасно организованному противнику, учишься воевать заново. Приходится учитывать расстановку барабанщиков и знаменосцев, особенности рельефа, опыт командиров и придумывать хитрые тактические маневры. Просчитался – будь готов к тому, что в самый разгар боя стрелки дадут стрекача. Не подкачали и обновленные форты. Дюжина засевших в здании крестьян палит из ружей лучше иных горцев. Не подберешься.

«Завоевание Америки» наверняка стала бы лучшей многопользовательской RTS в 2003 году, не выпустив Blizzard годом раньше *WarCraft III: Reign of Chaos*. Но, так или иначе, сотрудники GSC Game World

доказали, что лучшие исторические стратегии куют отнюдь не в **Ensemble Studios**.



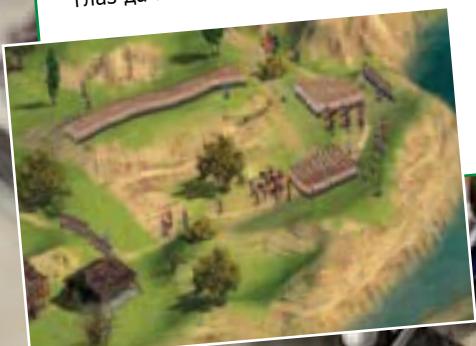
## АЛЕКСАНДР (ALEXANDER)

«Александр» стала первой игрой на территории СНГ, разработанной по голливудской кинолицензии. К слову, одноименный фильм в прокате провалился. **Оlivier Stone** (Oliver Stone) растратил двухсотмиллионный бюджет на съемки сомнительных любовных сцен с участием **Коллина Фаррела** (Colin Farrel). До масштабных сражений дело так и не дошло. Разработчики из GSC пошли иным путем. Игрокам показали, как на самом деле выглядели известные исторические битвы. В том числе и сражение у левого берега Гидаспе. Режиссер сделал ставку на дрессированных слонов. Животные свой корм отработали. И только! В игре же воюют все: от сарисофоров и конницы до персидских «бессмертных». А трехмерные слоны вместе с цирковыми трюками врезаются в македонскую фалангу и весело отбивают чечетку. Вот где режиссура!



## КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ (COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS)

«Казаки 2» непременно стала бы хитом, назвавшись она просто «Наполеоновские Войны». Но мы-то ждали продолжения, а получили совершенно другую игру. Где это видано, чтобы целый батальон смиленно погибал, ожидая призыва? Огонь! Эх, поздно! Каждого вояку приходится таскать буквально за шкирку. Отстанет от строя – пропадет. И все бы ничего, но за хозяйство тоже нужен глаз да глаз. Для многих стратегов этих трудностей оказалось достаточно, чтобы забросить «Казаков 2» на первых же миссиях. Остальные играют до сих пор.

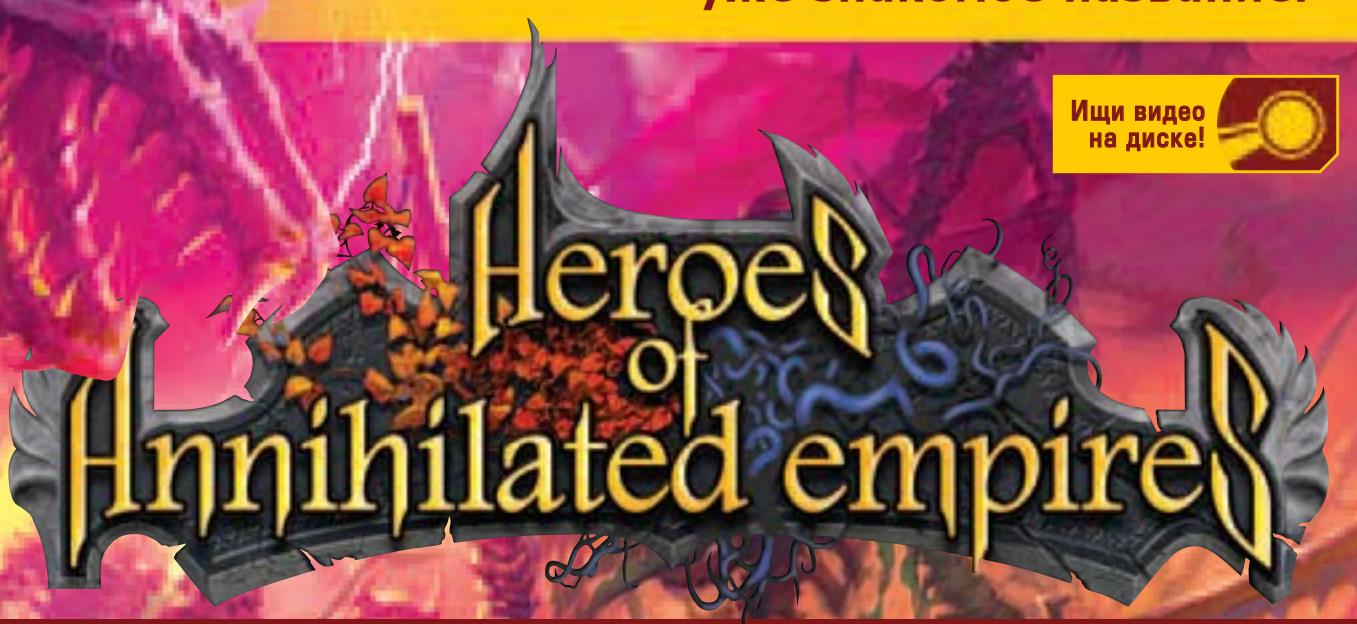


# НА КОВЕР! | HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES



Если считать «тройку» магическим числом, то *Heroes Of Annihilated Empires*, безусловно, самая магическая игра из всех существующих. *Heroes of Might and Magic*, *Total Annihilation*, *Age of Empires*. Не правда ли, простая задачка? Разрежь и склей из трех кусочков уже знакомое название.

Ищи видео на диске!



наст<sup>о</sup>ящий сказочный мир



Текст: Михаил Бузенков

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Real-Time Strategy/ Role-Playing Game
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	GSC World Publishing
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b> 
	GSC World Publishing
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	GSC Game World
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ</b>
	До семи
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.heroesofae.com">www.heroesofae.com</a>
■	<b>Дата выхода</b>
	Сентябрь 2006 года

■ Это не корабли пиратов, а сгнившие суденышки некромантов.

**П**ойдем дальше. Среди новой линейки стратегий от **GSC Game World** *Heroes of Annihilated Empires* (далее – НоAE) стояла в очереди последней. Первым кинулся в сечу «**Александр**». Впечатления от игры разные. Но все без исключения сдержаные. Да, движок оказался не так хорош, как обещали, и геймплей скучноватый, но ведь это первенец, а первенцам прощают все. Вышли «**Казаки 2: Наполеоновские Войны**». И вновь аккуратные сухие строчки. Надо подождать еще, совсем чуть-чуть. Уж НоAE всем покажет. Третья попытка, как ни крути. А еще разработчики намереваются сделать из НоAE трилогию. Случайные совпадения? Нет, это самая настоящая практическая магия (кто сказал, что не бывает магии чисел?), которой владеют остроухие эльфы и некоторые сотрудники GSC.

## МЕРТВЫЕ ЭЛЬФЫ НЕ ПОЮТ

Мы же о магии тоже довольно много знаем, потому что верим в сказки про эльфов, поведанные современными фантастами. Известный украинский писатель **Илья Новак** тесно сотрудничает с разработчиками из GSC: пишет сценарий и книги по мотивам игры. Сюжеты знакомы. Восставших мертвцев и некромантов мы уже видели в *WarCraft III* и даже раньше – в тех же «**Аллодах**», например. И совершенно не понимаем, зачем слушать о них еще раз. Но, на самом-то деле, сюжет у НоAE не только про нежить и эльфов. К тому же, он вовсе не сказочный, а самый взаправдашний. Огромный остров Атланс, на котором происходят события игры, существовал на самом деле. Где-то в океане, несколько тысяч лет назад, под другим названием (Атлантида?). Людей на острове не было.

■ Нежить уходит в небо.

## ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНА

Илья Новак свое дело знает. На прошлогоднем фестивале фантастики **Eurocon-2005** его признали лучшим европейским писателем-дебютантом. Теперь он сотрудничает с **GSC Game World**, одной из самых известных игровых студий. Чтобы познакомиться с творчеством Ильи, необяза-

тельно дождаться выхода книг по мотивам *Heroes of Annihilated Empires*. На официальной страничке писателя (<http://inovak.test-machine.com/>) ты найдешь множество произведений: от взрослой фантастики до легких юмористических зарисовок. Рекомендуем рассказ «**Неестественность**» о том, как храбрый рыцарь охотился за огромным драконом... и лишился головы.

[10]

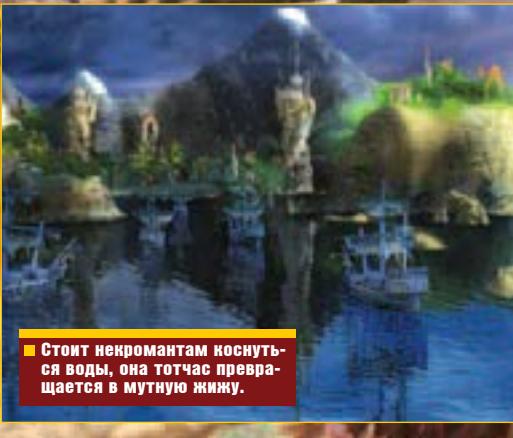
02 / ФЕВРАЛЬ / 2006



■ Дракон жжет! Да так, что от мелюзги и шашлыка не остается.

Вместо наших предков Атланс населяли эльфы, орки, гоблины, великаны и прочая фэнтезийная живность. Жили хорошо, привольно. На войну ходили как на праздник. Размывали кости, обменялись дружественными файерболами и по хатам – попивать крепчайший эль. Идилию нарушили легионы нежити, пожаловавшие на поверхность из подземного царства. Без лишних сантиментов жмурики принялись рубить ушастые головы направо и налево. Обезглавленные тушки на земле не залеживались. Падали, отжимались и тут же бросались на бывших собратьев. Эльфы мерли как мухи, пока на пути у некромантов не встал молодой Эльхант. Рубаха-парень, красивый, высокий, зеленые глаза, бровь дугой – ну прямо вылитый Юрий Гагарин в контактных линзах. ИграТЬ придется исключительно за него. Остальных героев – по трое на каждую расу – заботливо упрыгали в мультиплер.

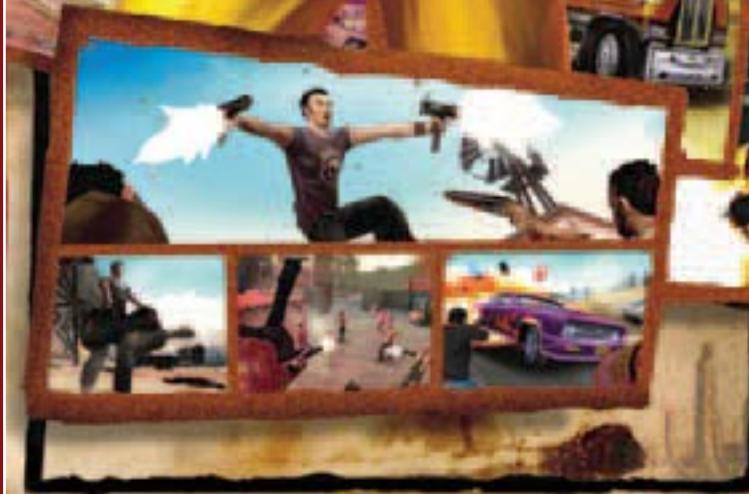
Не будем забывать, что HoAE – стратегия ролевая. Со своей системой набора опыта, двенадцатью характеристиками и магическими артефактами. Правда, как такового отыгрыша роли не будет. Сюжет линейный – пятнадцать карт и баста. Сиротские просьбы NPC, то бишь побочные квесты, мы в расчет не берем. Нет, приятно, конечно, заручиться поддержкой отряда кентавров или выручить крестьян, но ведь это та же самая линейность, только хорошо завуалированная. Хочешь – выполни, не хочешь – чеши лесом! Вставить свое заковыристое «я» решительно некуда. Придется отрываться на волшебстве. Магическая система – карточная.



■ Стоит некромантам коснуться воды, она тотчас превращается в мутную жижу.

# TOTAL OVERDOSE

НЕГОДЯЙ  
ГЕРОЙ  
КРАСОТКА



## ЗА АТЛАНС!

Ни одна стратегия от GSC Game World не обходится без занимательного многопользовательского режима. *Heroes of Annihilated Empires* не исключение. Разработчики обещают набор приблизительно из пятнадцати карт с поддержкой до семи игроков. Среди режимов ожидается жестокий skirmish и битва за Атланс на стороне одной из четырех рас. Также мы вправе рассчитывать на удобную систему поиска противника в интернете, отлично зарекомендовавшую себя еще в «Завоевании Америки».

■ Любая стратегия в разы интереснее в мультиплееере.



■ Картинка постановочная. Но и в игре подобные красоты обязательно будут.

То есть в нужный момент герой зачехляет лук, снимает верхнюю карту и шаманит, например, «камнекожу». После чего козырь попадает в конец колоды и ждет своей очереди. Карты можно купить у торговцев или добыть в бою. Кроме того, у каждого героя в арсенале уйма неповторимых трюков и магических аур.

## РЕДКИЙ ВИД

О расах в стратегиях хочется говорить только хорошее. Даже если их пятнадцать штук, и кроме шкурок они ничем не отличаются. Ведь плохие, неправильные расы – это загубленная игра. Неважно, красивая она или нет. У HoAE с расами полный порядок. Истории, предсказания и слухи о каждом народе разложены по полочкам. Можно сколько угодно искать несовпадения и перехлесты, только бесполезно это, ведь сю-

жет будет предельно точен, до мелочей. Эльфы, гномы и криальцы существовали еще до пришествия некромантов. Стараниями Ильи Новака мы знаем о них практически все: в каком климате живут, чем питаются, как проводят свободное время. От бойкого пера украинского фантаста не укрылся даже дедушка главного злодея. Оказывается, он тоже увлекался некроманией и пытался отделить темную науку от алхимии и предметной магии. Стало быть, его внучок Некрос Чермор не сумасшедший гений, а потомственный некромант. Деталь вроде бы незначительная, но как влияет на восприятие игры! Еще один немаловажный факт, не столько сюжетный, сколько настоящий игровой. У каждого народа есть своя неповторимая среда обитания. Поселения эльфов окружены зелеными лугами и рощами гигантских буков. Склепы

некромантов стоят на мертвой выжженной земле. Криальцы живут в царстве вечного снега и ледяных ветров, а гномы носа не кажут из подземных чертогов. Стоит одной из рас отовать у другой хотя бы клочок земли, он тут же окрашивается в «национальные цвета». Преображение происходит прямо на глазах у игрока и выглядит, по заверениям разработчиков, просто отменно. На вражеской территории вояки теряют хитпойнты, а на своей, напротив, восстанавливают здоровье. Помимо четырех игровых рас, будут и нейтральные, порядка 35 видов и подвидов. Одна из них – гоблины. Уродливая мелюзга издревле населяла пещеры Атланса. Но однажды приковыляла неожиданно и показала, кто в доме хозяин. Зеленокожие выбрались на поверхность и шустро расселились по острову. Гоблины – народец неглупый. Но больше

■ Тиха украинская ночь. Минотавры, скелеты, зомби. Такое даже Гоголю не снилось.

■ Вместо коров и свиней криальцы разводят мамонтов.





■ Местный Мордор.  
Хоббиты не пройдут!

всего на свете они обожают охоту. В поисках дичи племена кочуют и поэтому ни в зуб ногой ни в металлургии, ни в земледелии. Из оружия злобы предпочитают копья с костяными наконечниками, дубинки и небольшие луки. Сильных противников гоблины берут не умением, а числом. Поиграть за нейтралов нельзя, но они могут помочь нам в борьбе с общим врагом. Так что их уважение еще нужно заслужить.

В основной фабуле HoAE еще дюжина мелких сюжетиков и огромный, почти вселенский подтекст. Что круче: древняя магия или современная боевая техника? Драконы, единороги, великаны и мерзкие вампиры или истребители, танки и подводные лодки? А если на чистоту, разработчики пытаются найти ответ на извечный вопрос: «Почему исчезли древние цивилизации?». Интересно? То-то же.

### БОЛЬШИЕ И СТРАШНЫЕ

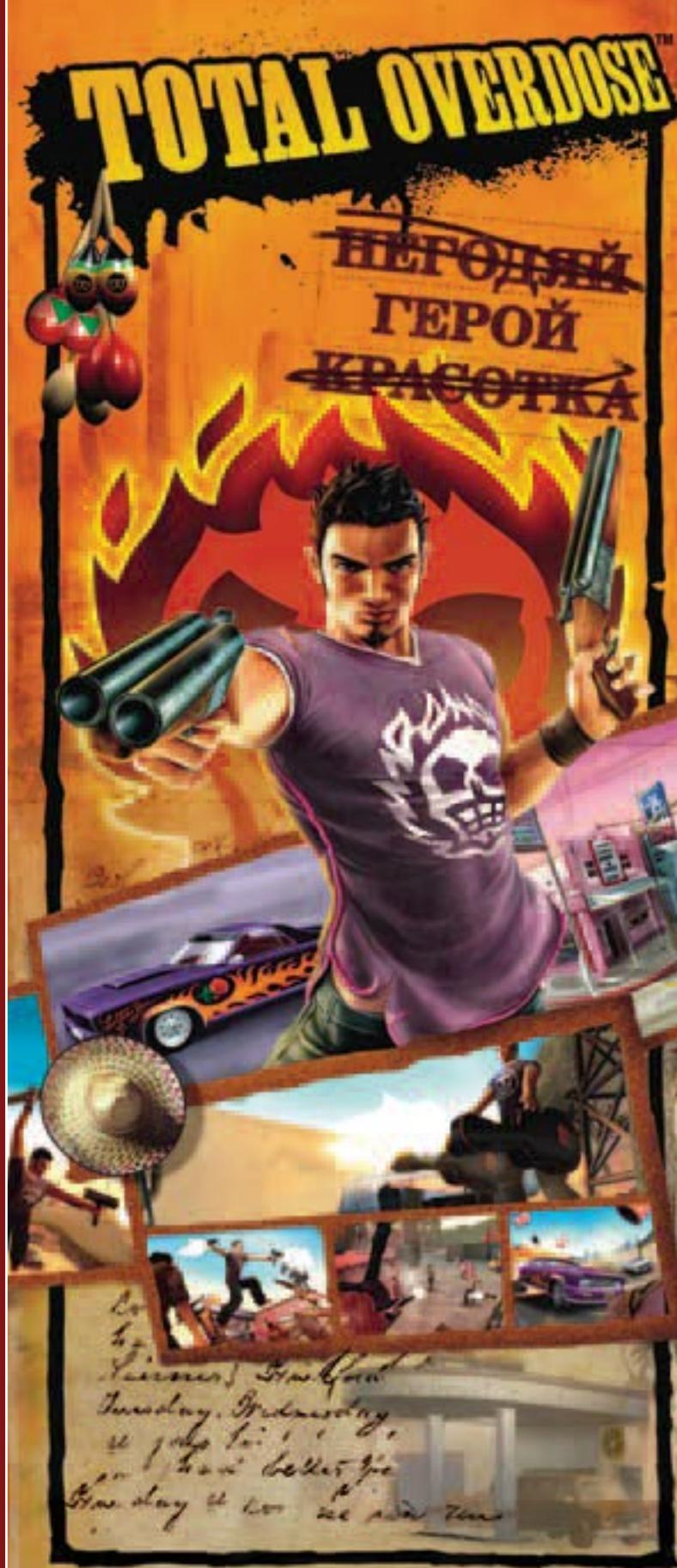
У HoAE очень необычный графический движок. Двухмерный он или трехмерный – так сразу и не разберешь. Камера вращается, вода плещется в озерах тихо, гармонично. Не ху-

### НА ТРФИХ

Герои в игре делятся на три класса: маг, воин и доджер. Отличия между ними стандартны. Воины изначально сильнее, маги лучше колдуют, а доджеры – крепкие середнячки. За убийство монстров и выполненные задания герои премируют очками опыта. Набранные единицы можно распределить по двенадцати характеристикам, среди которых: количество маны, скорость восстановления здоровья, сила атаки и дальность полета стрел.



■ Эльхант – эльф, бросивший вызов нежити.



## С ЧУЖФЙ КФЛФКФЛЬНІ

Даже успешное воплощение заявленных фишек не гарантирует *Heroes of Annihilated Empires* спокойную жизнь. Скажем больше, игре придется ой как несладко. В этом году **Phenomic Game Development Team** обещает выпустить *SpellForce 2: Shadow Wars* – игру очень близкую НоАЕ по духу. Графический движок у проекта самый современный. Никаких спрайтов! Трехмерные ландшафты и юниты выглядят отменно. Да и ролевая система не лыком шита. **GSC** в свою очередь ставит на сюжет и мультиплеер. Победит сильнейший или тот, кто раньше выйдет.



■ Spellforce 2 явно красивее НоАЕ.



■ Порой придется спускаться в подземелья.



же, чем в *Age of Empires III*. Благодаря особой технологии разработчики сумели превратить сложные трехмерные модели в более простые практически без потери качества. Маленькие юниты созданы с использованием как спрайтов, так и полигонов. Такая вот смешанная техника. Рядовые вояки – зомби, эльфийские лучники, гоблины – вообще кажутся двухмерными. Оно и понятно. Иной раз на экране позируют сразу несколько тысяч бойцов. Вместе они не только грозная сила, но и воинственная красота. А вот костяные драконы и их «живые» собратья с алым брюшком прорисованы более тщательно. Но войско из них не сколотишь. Чтобы воспитать одного ящера, нужно построить дорогущую драконницу. Дюжина таких созданий встанет тебе в копеечку. Будут в игре и мамонты. Кажется, без ушасто-хоботастых нынче не обходится ни одна

RTS. Как и полагается, мамонты безжалостно топчут пехоту. Забавно выглядит гидра. Вместо того чтобы шипеть и кусаться, четырехголовая змеюка атакует в прыжке. Впрочем, можно и вовсе отказаться от закупки трехмерных здоровяков и сосредоточиться на прокачке героя и поиске артефактов. Развитый персонаж с колодой магических карт в одиночку уложит на лопатки и крылья любую армию. Ледяные бури, рои ядовитых насекомых, торнадо и посылающая всех к такой-то бабушке «статуя оскорбления» не оставят противнику никаких шансов. Главное – соблюсти последовательность. А ведь есть еще и артиллерия. Одна катапульта разом сносит по сорок-пятьдесят врагов, при этом полет каждого камушка просчитывается. А теперь представь сотню осадных механизмов. Чем не ковровая бомбардировка?



■ Еще секунда и начнется схватка!



■ А вот и нейтральные гоблины. Им бы в детсад ходить, а не в войнушку играть.

## УДАРНИКИ ТРУДА

Хозясть в игре привычная. Есть шесть видов ресурсов: пища, камень, древесина, железо, золото и магические кристаллы. Каждая раса добывает нужный по-своему. Криальцы пускают на мясо оленей, а эльфы отправляют по яблоки волшебных фей. Из кристаллов местные умельцы мастерят оружие или создают магических существ. Потратить заработанные средства можно не только на покупку эскадрона летучих скелетов, но и на всяческие улучшения. Увеличить толщину брони или силу атаки можно прямо в бараках. А за глобальные бонусы отвечает Академия – сосредоточение истории и мудрости древних народов. Дизайнеры GSC нахимичили множество волшебных эликсиров. Стоит бойцу принять на грудь ударную дозу горючего пойла, и стрелы вмig запылают синим пламенем. Так же обещаны оборотни: лучники некромантов смогут превращаться в волков, а вампиры в летучих мышей. Лучших шпионов и не придумаешь.

## ФАНТЕЗИЙНОЕ ЧТИВО

Игра появится на прилавках магазинов в сентябре. Но мы познакомимся с HoAE гораздо раньше зарубежных геймеров. Весной в продажу поступят две книги Ильи Новака. Писатель задаст тон грядущему релизу и поведает предысторию игры.

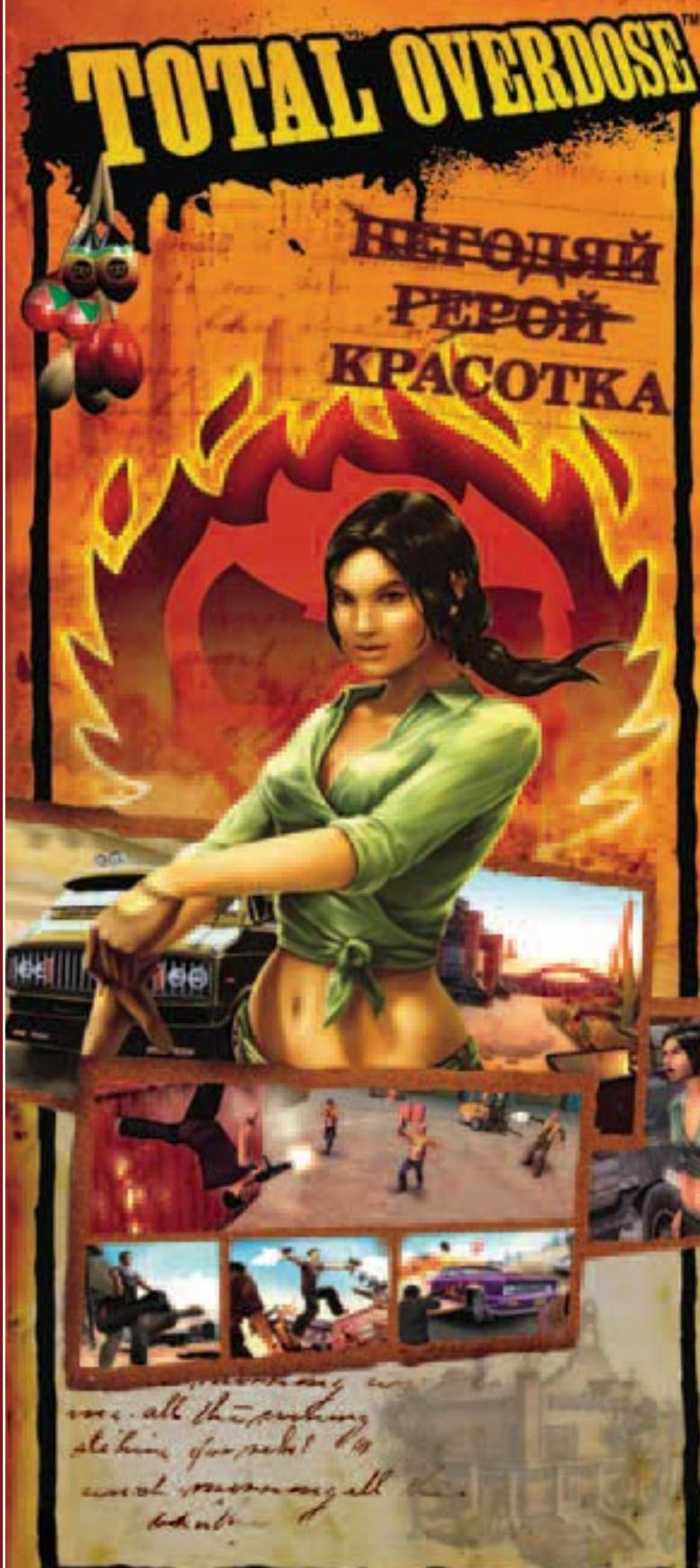
Через полгода после выхода первой части НоАЕ нас ждет продолжение. А там и до трилогии недалеко. Такого масштабного проекта на стыке литературы и компьютерных игр в нашей индустрии еще не было. **«Ночной Дозор»** не в счет. **Nival** приступила к разработке ролевика уже после выхода книги. Да и фильм подсобил. У НоАЕ задачка посложнее будет. Нужно не только оправдать доверие читателей, но и подогреть интерес ко второй и третьей частям. Реклама? Обязательно. Но в конечном итоге решает качество. Ты ведь тоже так считаешь?

## НӨВЫЙ ЖАНР?

На днях **GSC** перезапустила официальный сайт игры. Теперь на главной страничке красуется надпись: "RTS vs. RPG". Не удивляйся! Новый хан разработчики не придумали. Скорее наоборот, попытались ловко разпрекламировать старый. Извечный выбор – нанять третьего героя или построить парочку-другую новых юнитов – одолевал игрока еще в старичке *WarCraft III: Reign of Chaos*. Но жанр **Blizzard** не стравливалася. Или просто не догадалась?



■ **Один герой в игре способен завалить небольшую армию.**



# ИТОГИ 2005

Не ухмыляйся, дорогой читатель. Мы не дураки и знаем, что, когда ты читаешь эти строки, на дворе уже конец января, а то и февраль. Однако специфика создания журнала диктует строгие правила – редакция может подвести итоги ушедшего года только сейчас. Кстати, выявлять лучших из кучи (более полутора сотен!) проектов – работа неблагодарная, требующая не только дьявольского терпения, но и умения избегать конфликтов. Приходится постоянно спорить с коллегами, ведь каждый норовит протолкнуть в номинации своих любимцев. Вот и на этот раз без разногласий не обошлось. Впрочем, до рукоприкладства дело не дошло. После внимательного изучения (естественно, под микроскопом!) всех «за» и «против» окончательный список призеров сформировался достаточно быстро.

Мы хотели, чтобы этот материал получился справочным, то есть своеобразным гидом покупателя. Теперь ты в любой момент сможешь узнать, какие игры вышли в 2005 го-

ду, какие из них достойны внимания, а какие лучше обойти стороной, не забыв захватить нос. Надеемся, этот номер поможет тебе в составлении домашней коллекции или выборе хорошего подарка другу, скажем, на День рождения.

Первые двенадцать полос отведены под таблицу, включающую информацию по ВСЕМ отрецензованным нами в прошлом году играм. Название (оригинальное и российской версии), оценка, номер журнала, в котором опубликован обзор, – все как на ладони. На этих же страницах уютно расположились мини-рецензии на наиболее яркие и запомнившиеся проекты. На страницах 30–31 мы выделили самые значимые события минувших 365 дней, так или иначе повлиявшие на российскую и мировую игровые индустрии. Следующие две полосы посвящены самому дорогому, что у нас есть, – отечественным проектам и локали-

зациям. Ну, а завершает путеводитель по 2005 году тройка призеров – игр, ставших, по мнению редакции, лучшими. Приятного чтения и не забывай, все щедро розданные «РС ИГРАМИ» награды – наше субъективное мнение, основанное, тем не менее, на объективных факторах.



## FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Для своего времени (а на дворе стоял 2002 год) **Freedom Force** стала едва ли не откровением. Отличный сюжет, оригинальная игровая механика и прекрасная стилистика сделали ее настоящим интерактивным комиксом в стиле Action/RPG. Несмотря на то что технически последовательница славных традиций **Freedom Force vs. The Third Reich** несколько устарела, выглядит она все равно блестяще. Простоватая графика позволяет даже лучше передать уникальную атмосферу комиксового экшена. Добавляет драйва и замечательная озвучка. Глуповато пафосные голоса лишний раз подтверждают –

перед нами настоящие супергерои. В **Freedom Force vs. The Third Reich** нет ничего сложного: знай себе, разбрасывай в стороны приспешников зла, твори добро во имя закона и справедливости, да наслаждайся отличными пейзажами. Просто, но на редкость захватывающе. Кроме сюжета, продолжающего историю **Freedom Force**, во второй части нет ничего необычного. На этот раз супергерои возвращаются в прошлое, где сражаются с фашистами и новыми суперзлодеями, коих в то время было немало. В нелегком деле спасения мира нашим подопечным помогают смельчаки из 40-х годов, в



меру своих сил и возможностей борющиеся с нечистью.

Игра проходится на одном дыхании и кажется очень короткой. Наверное, это ее единственный недостаток. Но продолжение, как обычно, не за горами. По крайней мере, на это нам намекают в финальном ролике...



## GUILD WARS



Прошлогоднее творение **ArenaNet** и **NCsoft** оказалось необычайно успешным: много недель подряд **Guild Wars** не покидала топы продаж во многих странах, а после – лишь изредка менялась местами с **World of Warcraft** и **GTA: San Andreas** в тройке лидеров. Что самое интересное, разработчики не обещают миллионы долларов лучшему клану (вспоминаем авантюру с **RYL: Path of the Emperor**), игра не сделана по громкой лицензии, да и сама по себе не является мегахитом «на все времена». В чем же причина успеха? Халява, сэр. Находясь на одном качественном уровне с **WoW** и **EverQuest 2**, **Guild Wars** обладает мощнейшим преимуществом перед конкурентами: она не требует абонентских отчислений! Ты платишь только один раз – за коробку с дистрибутивом. Никаких «credit card needed» и 13.95\$ каждый месяц. Да и со всем остальным полным порядком: симпатичная графика, низкие системные требования, увлекательный геймплей. Одно «но» – проект ориентирован исключительно на PvP-сражения. К счастью, этот неоднозначный элемент любой глобальной многопользовательской игры здесь доведен до совершенства. **Guild Wars** – лучшая MMORPG года по нашему мнению!

### НАЗВАНИЕ

### РАЗРАБОТЧИК

### ИЗДАТЕЛЬ

7 Sins	Monte Carlo Multimedia	Digital Jesters
Act of War: Direct Action (Act of War: Шок и трепет)	Eugen Systems	Atari
Advent Rising	GlyphX Games	Majesco Entertainment
Agatha Christie: And Then There Were None («И никого не стало»)	AWE Games	The Adventure Company
Age of Empires III	Ensemble Studios	Microsoft
Airborne Troops («Воздушный десант»)	Widescreen Games	Playlogic International
Area 51	Midway Games Austin	Midway Games
Aurora Watching: Gorky Zero («Горький Зеро: В лучах авороры»)	Metropolis Software	Enlight Software
Back to Gaya («Возвращение в Гайю»)	Ambient Entertainment	4 Head Studio
Bard's Tale, The	InXile Entertainment	Vivendi Universal Games
Battle of Britain 2: Wings of Victory	Shockwave Productions	GMX Media
Battlefield 2	Digital Illusions CE	Electronic Arts
Battlefield 2: Special Forces	Digital Illusions Canada	Electronic Arts
Bet on Soldier: Blood Sport	Kylotonn Software	Digital Jesters
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder! («Мазатракеры 2: Свободу мамочки!»)	Eutechnyx	Empire Interactive
Black & White 2	Lionhead Studios	Electronic Arts
Bloodline (Bloodline: Линия крови)	Zima Software	Octagon
Bloodrayne 2	Terminal Reality	Majesco
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Gearbox Software	Ubisoft
Brothers in Arms: Earned in Blood	Infinity Ward	Activision
Call of Duty 2	Beautiful Game Studios	Eidos Interactive
Championship Manager 5	Traveller's Tales	Buena Vista Games
Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The («Хроники Нарнии. Лев, колдунья и платяной шкаф»)	Cryptic Studios	NCsoft
City of Villains	Atomic Games/ Destineer Publishing	2K Games
Close Combat: First to Fight	Stormregion	CDV
Codename: Panzers – Phase Two	Darkworks	Ubisoft
Cold Fear	Mindware Studios	Dreamcatcher Interactive
Cold War (Cold War. Остаться в живых)	Pivotal Games	2K Games
Conflict: Global Storm		

## BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



Вторую мировую войну замолкли до дыр, но в индустрии еще остаются гении, способные даже на избитой тематике построить хит. Часть из них собралась в компании **Gearbox Software**. Итогом коллективного творчества стала игра **Brothers in Arms: Road to Hill 30**,

продвинувшая жанр военных шутеров еще на шаг вперед. Симпатичная графика и фотореалистичный дизайн местности, безусловно, сыграли свою роль в успехе проекта, однако главный козырь «Братьев» – искусственный интеллект напарников. Бойцы оказались не только самостоятельны, но и сведущи в военной тактике. **Road to Hill 30** воссоздает настоящие пехотные баталии: в нашем распоряжении две группы солдат, одна из которых накрывает врага шквальным огнем, пока другая пробирается неприятелю в тыл. Дополнение **Brothers in Arms: Earned in Blood** выделяется доведенным почти до совершенства AI, так что бери все в комплекте – не прогадаешь!



## PSYCHONAUTS

С прискорбием сообщаем, что жанр платформеров на PC уже давно лежит на койке, едва открывает глаза, ходит в туалет под себя и что-то натужно кряхтит. Тем не менее, с гордостью добавляем: есть еще на американской земле самородки, способные одной только силой воли хотя бы на годик-другой возродить жанр. И не важно, что люди эти раньше трудились над дизайном квестов для **LucasArts** – талант можно применить во всех областях. Сегодня настало время для новых молодых и крайне одаренных героев.

**Psychonauts** – это классический долгострой. Делали ее аж четыре года. Но оно того стоило: игра получилась гениальной.

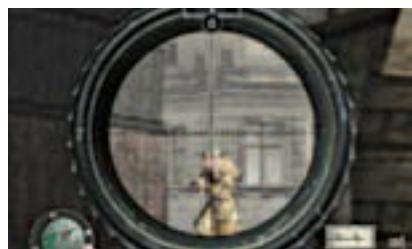
Редко где можно встретить такой жизнеспособный сплав ураганного геймплея, замечательного сюжета и до мелочей выверенной стилистики. Даже неофиты мгновенно погружаются в игру с головой, лишаясь сна, покоя и желания выпить (это автор, видимо, о себе, – прим. ред.). Ужимки и прыжки главного героя не оставляют равнодушным никого. Диагноз: гениальная игра, оторвавшаяся от которой невозможно даже под страхом отчисления из института или с работы. Не зря мы присудили *Psychonauts* премию за лучший дизайн! Все, начиная от травы и цветочков, и заканчивая главным злодеем, выглядят



немножко ненормально. Но – о, ужас! – чем дольше ты играешь, тем более естественным кажется происходящее. В коробку с игрой, по нашему мнению, нужно вкладывать справочник «Все психиатрические лечебницы мира».

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
Акелла	Life Simulator	18.05.05	5.0/3.9	6.5/№06(18)
Руссобит-М/GFI	Real-Time Strategy	15.03.05	8.3/7.2	8.5/№05(17)
Бука	Third-Person Shooter	09.08.05	7.4/7.0	6.5/№10(22)
Акелла	Adventure	27.10.05	7.4/7.8	7.0/№02(26)
1С	Real-Time Strategy	18.10.05	8.2/8.3	n/a/№11(23)
Акелла	Stealth Action	18.02.05	n/a/6.8	5.5/№06(18)
Новый Диск	First-Person Shooter	06.06.05	7.1/6.8	7.5/№08(20)
Руссобит-М	Third-Person Stealth Action	05.08.05	4.2/6.6	5.0/№09(21)
Руссобит-М	Adventure	11.02.05	n/a/n/a	5.5/№02(14)
1С	Role-Playing Game	10.06.05	6.9/7.2	8.5/№08(20)
н/а	Simulation	26.08.05	6.7/5.5	6.0/№11(23)
Софт Клаб	First-Person Multiplayer Shooter	21.06.05	9.0/8.6	n/a/№07(19)
Софт Клаб	First-Person Multiplayer Shooter	18.11.05	7.9/7.1	8.0/№02(26)
Бука	First-Person Shooter	28.09.05	5.8/4.6	6.0/№11(23)
Акелла	Racing	24.06.05	4.7/4.3	6.5/№10(22)
Софт Клаб	Real-Time Strategy	04.10.05	7.6/8.4	8.0/№12(24)
Новый Диск	First-Person Shooter	18.08.05	n/a/5.7	6.0/№10(22)
Бука	Third-Person Action	02.08.05	6.8/6.4	n/a/№09(21)
Бука	First-Person Shooter	17.03.05	8.8/8.0	8.5/№05(17)
Бука	First-Person Shooter	04.10.05	8.3/7.9	8.5/№11(23)
1С	First-Person Shooter	25.10.05	8.8/8.6	8.5/№01(25)
Новый Диск	Sports	18.03.05	5.8/4.5	4.0/№06(18)
newball.ru/Новый Диск	Action/Adventure	14.11.05	7.7/6.3	7.5/№01(25)
н/а	MMORPG	31.10.05	8.3/7.4	8.5/№12(24)
1С	First-Person Tactical Shooter	19.04.05	6.8/6.6	7.0/№07(19)
Nival Interactive	Real-Time Strategy	28.07.05	8.0/7.2	7.0/№08(20)
Акелла	Third-Person Action	30.03.05	6.7/7.8	8.0/№06(18)
Акелла	Third-Person Stealth Action	27.09.05	6.1/7.3	7.0/№01(25)
н/а	Third-Person Action	30.09.05	6.4/6.6	7.0/№12(24)

## SNIPER ELITE



Во многих FPS снайперская винтовка – лишь один из двадцати безликих «стволов», созданный «для галочки». Пользоваться ею приходится только в тех местах, где того желают дизайнеры. А хотят они этого ой как редко. И только в *Sniper Elite* снайперка играет первую

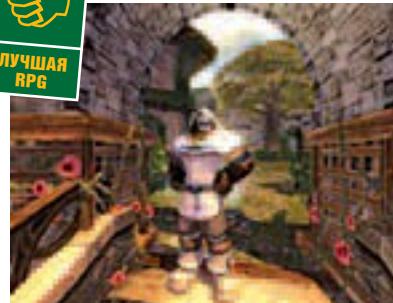
скрипку. Сценарий, декорации вторичны и «подстроены» специально под нее. Зачем нужны другие пушки, когда у тебя в руках оружие, выстрел из которого насквозь пробивает черепушку любого противника?

Местами дизайн уровней откровенно «провисает», сюжетная часть довольно слаба, а о графике мы из уважения вообще промолчим. Но проект, тем не менее, самобытен. Просто запусти игру. Найди удобную позицию. Ляг, уперев приклад винтовки в плечо. Задержи дыхание. Выбери момент, когда неспокойный прицел остановится в нужном месте, и нажми на курок. Тогда и поймешь, что к чему.

## FABLE: THE LOST CHAPTERS



ЛУЧШАЯ RPG



«Героями не рождаются, героями становятся» – вспомнил знаменитое выражение **Питер Молине** (Peter Molyneux) и придумал *Fable: The Lost Chapters*. Игру, которую ты начинаешь маленьким мальчиком, а заканчиваешь убеленным сединами стариком. Сказку, где даже незначительный поступок меняет аватара навсегда. Станешь ли ты добрым, приторно-слашавым парнягой с нимбом над головой или, может, воплощением зла, от которого с криками разбегаются люди?

*Fable* – это площадка для самовыражения. Каждая деталь одежды, татуировка, прическа, наконец, так или иначе влияют на привлекательность персонажа. Каждый жест сказываеться на характере. Запомни: герой – неважно, хороший или злой – должен быть стильным. Это негласный закон! Не хочется галопом скакать по сюжетной линии? Повремени с выполнением заданий, купи парочку домов, завоюй чье-нибудь сердце и женись. *Fable* – это такая большая мальчишеская игра. Огромная свобода действий в наборе миниатюрных локаций. И, знаешь, лучшего и желательного нельзя. Самая-самая RPG года. Однозначно!

## PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



**Psi-Ops** поначалу, прямо скажем, не впечатляет: обычный порт с консоляй. Но посиди за ней хотя бы полчаса и поймешь – оторваться невозможно. Стандартный, казалось бы, экшен разбавили замечательной и изящно реализованной идеей телекинеза. Получилось очень необычно. Если в рядовых экшенах бал правят изрядно поднадоеавшие автоматы, то здесь – умение вовремя «подтолкнуть» врага к обрыву или обрушить на него какой-нибудь предмет интерьера.

## ACT OF WAR: DIRECT ACTION



**Act of War: Direct Action** – символ нового поколения RTS, рожденного глобализацией и разгулом мирового терроризма. Первой ласточкой стала **Command & Conquer: Generals**, но настояще раз развитие началось с выходом именно **Act of War**. Разработчики показали нам ярость безумной толпы, дали возможность испытать горячку уличного боя. Мы сражались в гигантских городах, торговали ворованной нефтью, грабили банки, разгоняли демонстрации, словом, занимались тем, о чем говорят в сводках новостей реального мира.

## SWAT 4

«Наша служба и опасна, и трудна». В виртуальном мире этот слоган самым гармоничным образом воплощен в **SWAT 4**. Более правдоподобного, интересного и красивого симулятора спецотряда полиции не придумано и по сей день. Каждый элемент игры по-своему уникален. Задания достойны экранизации в хороших триллерах: шутка ли, бродить по дому маньяка в поисках похищенной девушки, когда сам психопат рыщет где-то поблизости, а его чокнутая мамаша бросается на копов с кулаками? Тактика доведена до совершенства: на твоей совести грамотное оцеп-



ление зданий и поимка преступников живьем. Графика даже сейчас соответствует всем стандартам качества, особенно захватывает пляска теней в свете ручного фонаря. Пропускать такие проекты преступно!

### НАЗВАНИЕ

Constantine («Константин: Повелитель тьмы»)

Creature Conflict: The Clan Wars

Crime Life: Gang War

Cross Racing Championship 2005

Darwinia («Дарвания»)

Dead to Rights 2: Hell to Pay

(Dead to Rights 2: Жестокое правосудие)

Delta Force Xtreme (Delta Force: Первая кровь)

Diplomacy («Дипломатия»)

Doom 3: Resurrection of Evil

Dragonshard

Driv3r

Dungeon Siege 2

Earth 2160 («Земля 2160»)

Empire Earth 2

ER («Скорая помощь: В борьбе за жизнь»)

Everquest 2: Desert of Flames

Evil Dead: Regeneration

Ex Machina

Fable: The Lost Chapters

Fahrenheit

Falcon 4.0: Allied Force

Fall: Last Days of Gaia, The (The Fall. Последние дни мира)

Fantastic 4

F.E.A.R.

FIFA 06

FIFA Manager 06

Football Manager 2006

Freedom Force vs. The Third Reich

Gothic 2: Night of the Raven («Готика 2: Ночь ворона»)

Great Invasions («Герои империй. Великие завоевания»)

GT Legends

### РАЗРАБОТЧИК

Bits Studios

Mithis Games/Grandpace

HotHouse Creations

Invictus Games

Introversion Software

Namco Hometek

NovaLogic

Paradox Interactive

id Software/Nerve Software

Liquid Entertainment

Reflections Interactive

Gas Powered Games

Reality Pump Studios

Mad Doc Software

Legacy Interactive

Sony Online Entertainment

Cranky Parts Games

Targem Games

Lionhead Studios

Quantic Dream

Lead Pursuit

Silver Style Entertainment

Beenox Studios

Monolith Productions

EA Canada

EA Canada

Sports Interactive

Irrational Games

Pirahna Bytes

Philippe Thibaut Studio

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

THQ

n/a

Microsoft

Atari

Graphism Entertainment

Deep Silver

Activision

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Electronic Arts

Sega

Vivendi Universal Games

JoWood Productions

Nobilis

SimBin Development Team

Atari

Microsoft

Midway Games

Vivendi Universal Games

Vivendi Universal Games

## THE BARD'S TALE



Осточертело в сотый раз спасать шаблонное сказочное королевство? От слов «воин», «маг», «вор», «священник» и «некромант» хочется истошно выть на луну? Однообразные почтовые квесты раздражают похлеще очередной «Фабрики Звезд»? Тогда *The Bard's Tale*, не-

сомненно, прольется бальзамом на твое истерзанное фэнтезийными и ролевыми штампами сердце. Игра является типичной Action/RPG, однако ее ценность не в геймплее, а в сюжете. Фабула проекта – злая пародия на весь ролевой жанр. Каракуртный главный герой (измотанный жизнью бард-пофигист), комические квесты и насмешливые диалоги поднимут настроение, даже если вчера у тебя умерла золотая рыбка. За первоклассную сатиру мы даже простим разработчикам невзрачную графику и простенький игровой процесс.

## SILENT HUNTER 3



Симуляторы подводных лодок не покидают страницы игровой «Красной Книги». Проекты подобного рода появляются не так уж часто, а действительно стоящие среди них попадаются совсем редко. В этом свете *Silent Hunter 3* бесценна. Игра предоставляет уникальную возможность взглянуть на реальные эпизоды Второй мировой войны через перископ немецкой субмарины. Качественная графика, добротный дизайн и на удивление дружелюбный интерфейс делают игру доступной не только фанатам, но и всем любителям неординарных проектов.

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
1С	Third-Person Shooter	04.03.05	6.0/5.0	6.0/Nº06(18)
1С	Turn-Based Strategy	09.09.05	6.0/5.4	6.0/Nº07(19)
Софт Клаб	Third-Person Action	22.11.05	n/a/3.7	5.0/Nº02(26)
1С	Racing	14.11.05	7.8/6.3	7.5/Nº11(23)
Новый Диск	Real-Time Strategy	04.03.05	8.5/7.0	4.0/Nº06(18)
Акелла	Third-Person Action	15.08.05	n/a/4.3	6.5/Nº05(17)
1С	First-Person Shooter	21.04.05	6.6/6.7	7.5/Nº07(19)
1С	Turn-Based Strategy	04.11.05	6.6/4.8	7.0/Nº02(26)
1С	First-Person Shooter	04.04.05	7.9/7.8	6.0/Nº06(18)
n/a	Real-Time Strategy/Role-Playing Game	22.10.05	8.0/7.9	8.5/Nº11(23)
1С	Racing/Third-Person Action	22.03.05	4.1/6.1	5.0/Nº05(17)
1С	Role-Playing Game/Action	16.08.05	8.1/7.9	7.5/Nº10(22)
Акелла	Real-Time Strategy	16.11.05	7.5/8.7	8.0/Nº09(21)
Софт Клаб	Real-Time Strategy	26.04.05	7.9/7.4	6.5/Nº07(19)
Руссобит-М/GFI	Life Simulator	31.05.05	6.8/3.7	5.0/Nº09(21)
Акелла	MMORPG	12.10.05	8.0/6.7	8.5/Nº01(25)
Бука	Third-Person Action	13.10.05	6.8/5.9	6.0/Nº01(25)
Бука	Role-Playing Game/Action	08.12.05	n/a/n/a	6.5/Nº02(26)
1С	Role-Playing Game	20.10.05	8.4/8.0	9.0/Nº10(22)
n/a	Adventure	20.10.05	8.5/8.5	9.5/Nº11(23)
n/a	Simulation	28.06.05	8.7/7.4	7.5/Nº09(21)
Руссобит-М	Role-Playing Game	03.11.05	n/a/7.6	7.0/Nº04(16)
n/a	Action	27.06.05	6.4/5.8	7.0/Nº09(21)
Софт Клаб	First-Person Shooter	18.10.05	8.9/8.6	9.0/Nº12(24)
Софт Клаб	Sports	26.09.05	8.3/6.5	8.0/Nº12(24)
Софт Клаб	Sports	07.11.05	7.0/5.7	7.5/Nº12(24)
n/a	Sports	21.10.05	9.0/9.2	9.0/Nº01(25)
Новый диск	Role-Playing Game/Action	10.03.05	8.6/7.3	9.5/Nº05(17)
Акелла	Role-Playing Game	27.07.05	n/a/7.5	6.0/Nº06(18)
Play Ten Interactive	Real-Time Strategy	28.10.05	n/a/2.2	6.5/Nº10(22)
Новый Диск	Racing	04.11.05	8.6/6.9	8.5/Nº01(25)

## BATTLEFIELD 2



*Battlefield 1942*, ни много, ни мало, засорила новую ветвь многопользовательских шутеров. По сути, она развязала полноценную войну с привлечением артиллерии, авиации и мотострелковых войск. *Battlefield 2* переносит действия

из сороковых годов двадцатого столетия в наши дни. Наряду с современной техникой и всамделишным вооружением в игру пришла спутниковая связь, значительно обогатившая геймплей. Так, информативность радара теперь зависит от исправности антенн: снеси передатчик – и враг ослепнет. Благодаря новым технологиям появился командирский режим. Игрока, собаку съевшего на тактике, лучше спрятать в специальному бункере. Головастый гений будет визирать на поле боя сквозь окуляры следящих систем и координировать действия бойцов. Каждый уважающий себя компьютерный клуб уже давно обзвался *Battlefield 2*.

## BLOODRAYNE 2



Старушку Рейн знают по обе стороны Атлантического океана, любят и уважают от Трансильвании до Нагасаки. Про нее снимают фильмы и видеоклипы. И, конечно, делают игры. Вторая часть *BloodRayne* отличается от предшественницы не количеством, а качеством. Нововведений практически нет, но кого это волнует? Нам ведь опять предоставили возможность рвать на части ненавистных супостатов, заливая кровью дорогой паркет. *BloodRayne 2* рекомендуется к употреблению всем почитателям ураганных экшенов.



ЛУЧШАЯ АДВЕНЧУРА

## FAHRENHEIT

Каждый, даже самый застоявшийся жанр можно расшевелить. Проект **Fahrenheit** смог сделать это с адвентурами.

Что нужно для успеха? Самое главное – оригинальная идея. Сколько раз, сидя в кинотеатре, ты хотел помочь герою, подсказать правильное решение? А здесь нужно делать это каждую секунду. *Fahrenheit* здорово смахивает на добротный голливудский фильм. Но в игре, в отличие от любой киноленты, твои действия, сообразительность и умение быстро оценивать ситуацию решают исход каждой сцены. *Fahrenheit* абсолютно нелинейна. Ее концовка изменяется в зависимости от того,

какие решения ты принимал, как отвечал на вопросы, что и когда делал. Игра держит геймера в напряжении. Трудно расслабиться, когда одно неверное действие равносильно провалу. А еще труднее, когда тебе приходится следить даже за психическим состоянием героев. От депрессии до самоубийства – один шаг.

Несмотря на то что проект студии **Quantic Dream** – далеко не идеал, оторвать взгляд от экрана непросто. Дело тут и в профессиональной работе дизайнеров, и в дружелюбной камере. Эта игра – новая ступень эволюции квестов. Первые адвентуры были ничем иным как инте-



ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ



САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ



рактивными книгами, *Fahrenheit* – полноценный интерактивный фильм, снятый профессиональным режиссером. За такими проектами будущее. Надеемся, остальные разработчики разделяют наше скромное мнение...

## MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ



Варгеймов всегда было немного, сейчас их и вовсе выпускают только по большим праздникам. Купить вменяемую игру этого жанра можно уже за то, что она дожила до релиза. Впрочем, парни из белорусской компании **Wargaming.net** не нуждаются в подачках: их **Massive Assault: Расцвет Лиги** – проект, каких мало, почти лишенный недостатков. То, за что всегда ругают варгеймы, – чудовищная графика, идиотский интерфейс, неразбериха на экране, – оставлено за бортом. Холеный движок и безупречный дизайн, удобное управление и отличный саундтрек, простые правила и в то же время непроглядная глубина геймплея делают игру фаворитом в борьбе за кошелек геймера. Возможно, ты с трудом припоминаешь, кто такой Гарри Каспаров, но шахматная доска и фигуры у тебя дома наверняка имеются. Ну, просто, чтобы гости не считали тебя недоумком. Так вот, «Расцвет Лиги» – это те же шахматы, только завернутые в обертку красивой и интересной (без вранья) компьютерной игры. Может, уже пора приобщиться к серьезным стратегиям!?

### НАЗВАНИЕ

GTR: FIA GT Racing Game	Development Team	10Tacle Studios
Guild Wars	Arena.net	NCSoft
Gun	Neversoft Entertainment	Activision
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Electronic Arts
Heroes of the Pacific	IR Gurus Interactive	Codemasters
House of the Dead 3, The	WoW Entertainment	Sega Europe
Imperial Glory	Pyro Studios	Eidos
Jetfighter 2015 (Jetfighter: 2015. Воздушный спецназ)	CITY Interactive	Global Star Software
Juiced	Juice Games	THQ
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	Brainbox Games	Groove Games
Law & Order: Criminal Intent	Legacy Interactive	Legacy Interactive
LEGO Star Wars	Traveller's Tales	Eidos Interactive
Lock On: Горящие скалы	Laminar Eagle Dynamics	Ubisoft
Madden NFL 06	EA Tiburon	Electronic Arts
Mall Tycoon 3	Cat Daddy Games	Global Star Software
Massive Assault: Расцвет лиги	Wargaming.net	Dreamcatcher Interactive
Matrix Online, The	Monolith	SEGA
Matrix: Path of Neo, The	Shiny Entertainment	Atari
Metalheart: Возвращение репликантов	NumLock Software	Dreamcatcher Interactive
Moment of Silence, The («Момент истины»)	House of Tales	The Adventure Company
Moto GP: Ultimate Racing Technology 3	Climax Entertainment	THQ
Movies, The	Lionhead	Activision
MVP Baseball 2005	EA Canada	Electronic Arts
Myst 5: End of Ages	Cyan Worlds	Ubisoft
NASCAR Simracing	EA Tiburon	Electronic Arts
NBA Live 06	EA Canada	Electronic Arts
Need for Speed: Most Wanted	EA Canada	Electronic Arts
Nexus: The Jupiter Incident (Nexus. Инцидент на Юпитере)	Mithis Entertainment	HD Interactive
NHL 06	EA Canada	Electronic Arts
NHL Eastside Hockey Manager 2005	Sports Interactive	Sega
Onimusha 3: Demon Siege	Capcom	Capcom
Pariah (Pariah. Игой)	Digital Extremes	Groove Games
Parkan 2	Nikita	n/a

### РАЗРАБОТЧИК

Arena.net	NCSOFT	
Neversoft Entertainment	Activision	
Electronic Arts	Electronic Arts	
IR Gurus Interactive	Codemasters	
WoW Entertainment	Sega Europe	
Pyro Studios	Eidos	
CITY Interactive	Global Star Software	
Juice Games	THQ	
Brainbox Games	Groove Games	
Legacy Interactive	Legacy Interactive	
Traveller's Tales	Eidos Interactive	
Laminar Eagle Dynamics	Ubisoft	
EA Tiburon	Electronic Arts	
Cat Daddy Games	Global Star Software	
Wargaming.net	Dreamcatcher Interactive	
Monolith	SEGA	
Shiny Entertainment	Atari	
NumLock Software	Dreamcatcher Interactive	
House of Tales	The Adventure Company	
Climax Entertainment	THQ	
Lionhead	Activision	
EA Canada	Electronic Arts	
Cyan Worlds	Ubisoft	
EA Tiburon	Electronic Arts	
EA Canada	Electronic Arts	
EA Canada	Electronic Arts	
Mithis Entertainment	HD Interactive	
EA Canada	Electronic Arts	
Sports Interactive	Sega	
Capcom	Capcom	
Digital Extremes	Groove Games	
Nikita	n/a	

### ИЗДАТЕЛЬ

## MOTO GP 3



**Moto GP 3** – игра, которая придется по вкусу и любителям симуляторов, и adeptам аркадных рэйсингов. Первые обязательно оценят правдоподобную физику, официальные трассы мирового чемпионата, реальные модели мотоциклов, всамделишных гонщиков и режим Grand

Prix (некий аналог кампании). Вторые придут в восторг от весьма симпатичной картинки, отличной анимации, легкого в освоении управления и Extreme-заездов. Здесь, в отличие от реальных стартов, гонки проходят не на стадионах, а на улицах мегаполисов и пригородных трассах. И пусть AI в Moto GP3, откровенно говоря, слабоват, играть все равно интересно. Если ты обожаешь мотоциклы, большие скорости и красивых девчонок, то выбора у тебя просто нет. Ведь Moto GP 3 – единственный стоящий мотосимулятор, вышедший на PC в прошлом году. Детище **Climax** должно быть в коллекции каждого поклонника хороших рэйсингов.

## PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Легенда возвращается. Много лет назад, когда дискеты были большими, а мониторы – маленькими, *Prince of Persia* вихрем пронеслась по крохотным жестким дискам тогдашних компьютеров, пожирая сон и свободное время немногочисленных еще любителей компьютерных игр. «Принц» отличался новаторским геймплеем, замечательной анимацией и вообще был на редкость душевной забавой. С тех пор прошло много времени, игру неоднократно пытались возродить к жизни в виде продолжений и ремейков – получалось не особенно хорошо. Впрочем, потуги **Ubisoft** вызывали некоторый оптимизм, и вот, наконец, последняя часть их

трилогии *Prince of Persia* вплотную приблизилась к старенькому идеалу. На этот раз в современном воплощении.

Разработчики нашли идеальный баланс между драками и акробатикой. Махать мечом на удивление весело, а кровь порой заливает стены и пол. Когда же дело доходит до прыжков, Лара Крофт начинает дьявольски завидовать. Кроме того, в игре прекрасно выдержан правильный «восточный» стиль. Всего этого с лихвой хватает, чтобы мы говорили о проекте, как о достойном преемнике «того самого Принца».

Играть в *The Two Thrones* на удивление



ЛУЧШИЙ АКЦИОН



ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ



легко, новый «Принц» приятно выглядит и прекрасно воссоздает чарующую атмосферу сказок «Тысяча и одной ночи». Несмотря на серьезную конкуренцию со стороны *GTA: San Andreas*, мы признаем *Prince of Persia: The Two Thrones* лучшим экшеном года. Браво!

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
1С	Racing	03.05.05	8.5/7.5	8.5/Nº06(18)
Бука	MMORPG	28.04.05	8.9/8.5	7.5/Nº07(19)
1С	Third-Person Shooter	08.11.05	8.0/7.5	7.0/Nº01(25)
Софт Клаб	Third-Person Action	08.11.05	6.7/6.2	6.5/Nº02(26)
п/а	Simulation	23.09.05	7.7/7.7	7.5/Nº12(24)
п/а	Arcade Shooter	11.02.05	5.4/5.3	6.5/Nº04(16)
Новый Диск	TBS/RTS	17.05.05	7.1/6.8	9.0/Nº07(19)
Акелла	Action	06.09.05	6.9/3.5	7.5/Nº11(23)
Бука	Racing	13.06.05	6.6/7.1	7.0/Nº08(20)
п/а	First-Person Shooter	17.10.05	6.1/5.0	7.5/Nº01(25)
п/а	Adventure	17.10.05	6.9/1.0	8.0/Nº01(25)
Новый Диск	Action	06.04.05	8.0/6.7	7.0/Nº06(18)
1С	Simulation	08.04.05	п/а/п/а	8.5/Nº07(19)
п/а	Sports	17.08.05	7.7/5.7	8.0/Nº10(22)
п/а	Management	17.10.05	6.6/1.3	5.0/Nº02(26)
Акелла	Turn-Based Strategy	02.03.05	6.7/5.8	9.0/Nº05(17)
п/а	MMORPG	22.03.05	6.9/6.5	7.5/Nº05(17)
п/а	Third-Person Shooter	08.11.05	6.7/7.5	7.0/Nº01(25)
Акелла	Role-Playing Game	01.08.05	3.7/4.1	6.0/Nº05(17)
Акелла	Adventure	25.02.05	7.1/6.4	7.0/Nº06(18)
Бука	Sports	26.09.05	7.6/5.6	8.5/Nº11(23)
1С	Management	08.11.05	8.5/8.3	8.5/Nº01(25)
п/а	Sports	22.02.05	8.5/6.6	8.0/Nº06(18)
Бука	Adventure	20.09.05	8.1/7.2	8.0/Nº11(23)
п/а	Racing	15.02.05	8.4/5.9	6.5/Nº07(19)
Софт Клаб	Sports	26.09.05	6.6/6.2	7.0/Nº12(24)
Софт Клаб	Racing	16.11.05	8.3/8.1	п/а/Nº12(24)
1С	Real-Time Strategy	05.11.05	7.7/7.4	8.5/Nº02(14)
Софт Клаб	Sports	06.09.05	7.7/6.4	9.0/Nº11(23)
п/а	Sports	27.05.05	7.5/5.0	8.5/Nº08(20)
п/а	Third-Person Action	05.12.05	п/а/п/а	7.5/Nº03(27)
Руссобит-М	First-Person Shooter	03.05.05	6.8/6.8	7.5/Nº07(19)
1С	First-Person Shooter/Space Sim	27.05.05	п/а/6.7	7.5/Nº05(17)

## RCT 3: SOAKED!/WILD!



Лучший, по нашему мнению, на сегодняшний день тайкун обзавелся в минувшем году двумя классными адд-онами. **Frontier Developments** в очередной раз показала всем, как нужно «опорожнить» кошельки геймеров, предлагая взамен не пустышку, а действительно

стоящий продукт. Вышедшая в июне *Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!* сфокусировалась наше внимание на аквапарке. Разработчики не только выбрали соответствующую летнему сезону тему, но и отлично реализовали задуманное. Но-ябрьский адд-он **Wild!** еще более оживил и без того нескучный парк – в игре появились животные.

Этими двумя дополнениями **Frontier** окончательно укрепила позиции RCT3. Яркая картинка, проработанный до мелочей геймплей, океан возможностей и отсутствие рамок, ограничивающих фантазию игрока – вот главные козыри проекта. Любителям тайкунов пропускать игру никак нельзя.

## X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE



Кто сказал, что удел «людей X» – экшены и файтинги? Бравым мутантам не чужды «серьезные» жанры. Диология *X-Men Legends* – прямое тому подтверждение. Серия является собой прочный сплав Action и RPG, интересный не только поклонникам профессора Ксавье, но и ценителям неординарных игр вообще.

*X-Men Legends II* довела симбиоз мультишарых героев, ролевой системы и динамичных действий практически до совершенства. Чудо-мутанты закаляются в жестоких схватках, обретая вместе с опытом новые способности. Нечеловеческие умения героев – одна из двух изюминок игры. Вторая – великолепный сюжет. Сценаристы сделали «ход конем», заставив извечных противников – хороших ребят Ксавье и плохих парней Магнето – работать вместе! Враги объединились против суперзлодея Апокалипсиса, и мы, таким образом, заполучили в свои ряды не только привычных Росомаху и Циклопа, но также экзотичного Джагернаута и других «плохишей». Всего на выбор представлено аж семнадцать разномастных мутантов. Ты все еще сомневаешься в величии комиксов?

## EARTH 2160



Серия **Earth 21xx** уже не первый год прочит человечеству мрачное будущее. Колыбель «хомо сапиенс» погибла еще в 2150 году, поэтому в **Earth 2160** мы орудуем на оставшихся планетах солнечной системы. Как следствие, появляются пришельцы и новые технологии. От иных представителей жанра игра отличается феерически красивой графикой и соответствующей требовательностью к компьютеру. Впрочем, Earth 2160 оправдывает любой апгрейд: программисты, сценаристы и дизайнеры **Reality Pump** выложились на сто процентов.

## DUNGEON SIEGE II



**Dungeon Siege II** – это своеобразный игровой фастфуд. Если хочется быстро и качественно (по сравнению с советскими столовыми) перекусить, ты идешь в McDonalds. Если желаешь поиграть во что-нибудь ненавязчивое, но сделанное на уровне высших мировых стандартов, а *Diablo 3* уже и не снится, ты запускаешь *Dungeon Siege II*. Все просто, симпатично, безумно увлекательно и без какого-то особого смысла. А затягивает все равно, зараза!

## MYST V: END OF AGES

Проблема **Myst V: End of Ages** кроется в том, что она у нас последняя. Первая часть этого изящного сериала явилась миру еще в 1993 году. И что же, теперь все? Не будет ни прекрасных миров, ни загадочных механизмов, ни сложных, порой надоедливых, но ставших привычными, загадок? Это несправедливо! Ладно-ладно, к черту истерику. Признаем, *Myst V* получилась вполне адекватным финальным аккордом. Авторы не оставили геймеров без сюрприза, впервые в истории серии прикрутив третье измерение (**URU: Ages Beyond Myst** не в счет!). Пожалуйста, иди, куда глаза



глядят, осматривай неземной красоты мир с любых ракурсов. При этом на месте и увлекательные головоломки, и неожиданные сюжетные повороты. Не будь **Fahrenheit**, *Myst V* точно не ушла бы без приза.

### НАЗВАНИЕ

### РАЗРАБОТЧИК

### ИЗДАТЕЛЬ

Peter Jackson's King Kong	Ubisoft Montpellier	Ubisoft
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Kuju Entertainment/ Wide Games	Oxygen Interactive
Playboy: The Mansion	Cyberlore Studios	ARUSH Entertainment
Premier Manager 2005-2006	ZOO Digital Publishing	ZOO Digital Publishing
Prince of Persia: The Two Thrones («Принц Персии: Два трона»)	Ubisoft Montreal	Ubisoft
Prison Tycoon	Virtual Playground	Valuesoft
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami Europe
Project: Snowblind	Crystal Dynamix	Eidos Interactive
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (Psi-Ops: Врата разума)	Midway Games	Zoo Digital Publishing
Psychonauts	Double Fine Productions	Majesco
Psychotoxic: Gateway to hell («Психотоксик: Врата Ада»)	Nuclearvision Entertainment	Whiptail Interactive
Punisher, The («Каратель»)	Voltition	THQ
Quake 4	Raven Software	Activision
Rag Doll Kung Fu	Mark Healey	n/a
Rebel Riders	Kando Games	Kando Games
Rising Kingdoms («Королевства: Восхождение к власти»)	Haemimont Games	BlackBean
Risk Your Life: Path of the Emperor	Cib Net Station	PlanetWide Games
Robots	Eurocom	Vivendi Universal Games
	Entertainment Software	
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Frontier Developments	Atari
Rome: Total War – Barbarian Invasion	Creative Assembly	Sega
RTL Skijumping 2006	49Games	RTL Enterprises
Rugby 2005	HB Studios	Electronic Arts
Sacred Underworld («Князь тьмы: Подземелья Анкарии»)	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment
S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo	Milestone	Black Bean Games
S.C.S. Dangerous Waters	Sonalysts	Battlefront.com
Seaworld Adventure Parks Tycoon 2	Deep Red Games	Activision Value
Second Sight	Free Radical Designs	Codemasters
Serious Sam II	Croteam	2K Games
Settlers: Heritage of Kings, The (Settlers: Наследие королей)	Blue Byte Software	Ubisoft
Settlers: Heritage of Kings – Nebula Realm, The (Settlers: Наследие королей. Сага о туманах)	Blue Byte Software	Ubisoft

## CALL OF DUTY 2

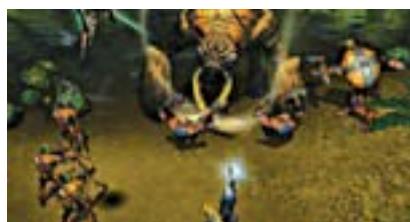
Если ты до сих пор не играл в **Call of Duty 2**, то вон из нашей песочницы!

Ладно-ладно, для тех, кто со второй частью еще не знаком, поясним: это один из лучших и, наверное, самый динамичный шутер по мотивам Второй мировой. Тебя ждут крупнейшие сражения той войны, вписанные руками дизайнеров **Infinity Ward** в кампании за русских, англичан и американцев. В *Call of Duty 2* нет времени на отдых. Вокруг постоянно кричат, стреляют и как мухи дохнут братья по оружию, над головой проносятся самолеты, в ушах звенят от разорвавшейся рядом гранаты, а ты просто пытаешься выжить. Не



каждая игра способна настолько сочно передать весь тот хаос, что творится на поле боя. Однако, как и первая часть, вторая инкарнация заскриптована до самых костей! *Call of Duty 2* – как одноразовая посуда: удобна в применении, но недолговечна.

## DRAGONSHARD



**Dragonshard** вполне могла стать «RTS года»: лицензия D&D и новейший сеттинг Eberron, множество оригинальных геймплейных фишек, классный дизайн уровней и масса RPG-элементов – чем не рецепт успеха? Увидев демку, мы уже были готовы присудить ей почетное звание

досрочно, но... Финальная версия расставила все точки над i. В *Dragonshard* безумно интересно играть лишь по сети. Одиночный режим портит AI. Враги откровенно читерствуют и знают лишь одну тактику – «задавим массой». Если бы не перекос с искусственным интеллектом, то картина выходила почти идеальная: вылазки в полные ловушек подземелья, занятная система развития героев и постройки городов, D&D-шные монстры и заклинания. А здешние карты достойны самых лестных похвал. Это не суперхит, но уж точно отличная игра.

## BLACK & WHITE 2



Де-факто **Black & White 2** – это не сиквел, а «финальная версия» первой части. В свое время **Black & White** произвела фурор, но тогда она казалась скорее демонстрацией возможностей и новых идей. Сейчас же игру припудрили, прикрутили к ней увлекательную однопользовательскую кампанию, обвесили табличками «Купи меня!» и выпустили «в народ». Идеи симулятора Бога остались неприкословенны: ты по-прежнему веришь судьбы народов и воспитываешь пушистого и громадного питомца.

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
Бука	Action	17.11.05	8.2/7.4	7.0/№01(25)
Руссобит-М/GFI	Third-Person Stealth Action	09.09.05	4.5/7.4	7.5/№11(23)
Бука	Life Simulator	25.01.05	6.1/6.6	6.5/№04(16)
п/а	Sports	12.08.05	n/a/1.0	3.5/№11(23)
Акелла	Third-Person Action	02.12.05	8.4/8.3	n/a/№01(25)
п/а	Management	14.07.05	5.0/1.6	3.0/№10(22)
п/а	Sports	25.10.05	9.1/7.8	9.0/№01(25)
Новый Диск	First-Person Shooter	18.03.05	7.6/7.2	8.0/№05(17)
Новый Диск	Third-Person Action	27.01.05	n/a/6.6	8.5/№04(16)
Бука	Action	19.04.05	9.0/7.6	9.0/№07(19)
1С	First-Person Shooter	21.03.05	3.9/5.1	4.5/№07(19)
Руссобит-М/GFI	Third-Person Action	18.01.05	6.8/7.3	7.5/№04(16)
1С	First-Person Shooter	18.10.05	8.2/8.1	8.0/№12(24)
п/а	Fighting	12.10.05	7.1/4.8	7.0/№01(25)
1С	Action	14.10.05	n/a/n/a	4.5/№02(26)
Новый Диск	Real-Time Strategy	09.06.05	5.6/4.6	4.5/№09(21)
п/а	MMORPG	17.03.05	5.5/7.4	6.5/№09(21)
п/а	Action	01.03.05	4.4/5.1	7.0/№04(16)
п/а	Management	23.06.05	7.9/7.2	8.5/№09(21)
1С	Real-Time Strategy	27.09.05	8.1/8.1	8.0/№12(24)
п/а	Sports	17.11.05	n/a/n/a	6.5/№02(26)
п/а	Sports	15.03.05	n/a/n/a	5.5/№07(19)
Акелла	Role-Playing Game/Action	06.05.05	7.4/4.3	7.0/№08(20)
п/а	Racing	20.05.05	4.7/4.9	7.0/№08(20)
Акелла	Simulator	22.02.05	8.5/6.0	8.5/№05(17)
п/а	Management	27.01.05	7.0/3.3	7.0/№04(16)
1С	Third-Person Action	15.02.05	7.0/7.0	7.5/№06(18)
1С	First-Person Shooter	11.10.05	7.4/7.1	8.0/№12(24)
Новый Диск	Real-Time Strategy	18.02.05	6.2/6.6	5.5/№03(15)
Новый Диск	Real-Time Strategy	24.06.05	n/a/n/a	6.0/№09(21)

## QUAKE 4



Если отринуть надежды и посмотреть на **Quake 4** по-новому, можно разглядеть добротный шутер с потрясающей графикой, качественным звуком и не самым плохим сюжетом. Вселенная Quake ожива! Мы более не одиноки в борьбе с

инопланетянами, братья по оружию всегда где-то рядом. Они стреляют, кричат, картинно умирают, словом, делают все, чтобы мы поняли – это не игра, а реальность. Насыщенный геймплей удачно разбавили военной техникой, а перспектива расстаться с человеческим обликом заставляет проскакивать уровень за уровнем. Но... Зачем тогда было называть игру *Quake 4*? Или марать почетные имена ныне «славная» традиция? Мы просили не просто еще один шутер, мы ждали новую легенду. Увы, не срослось, а потому, товарищи из **Raven Software**, вот вам позорное клеймо на всю оставшуюся жизнь – провал года!

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT



Говорить про **Winter Assault** иначе, чем в восторженных интонациях, очень тяжело. Хотя, казалось бы, чего радоваться, когда перед нами обыкновенный адд-он. Но давай спросим себя: красив и зрелицен ли он? Да, игра и по сию пору числится среди наиболее технически продвинутых стратегий последних лет. Сложна ли она и интересна? О, да: действия супостатов логичны и порой непредсказуемы, а пять схлестнувшихся в кровавой битве рас помогут надолго забыть о скуче. Так чего же боле?

лучшая  
RTS

## AGE OF EMPIRES III

Новая часть псевдоисторической стратегии полностью оправдала наши ожидания: сказочно красава графика ласкает глаз, геймплей радует присущим серии динамизмом и разнообразием, а сюжет выделяет невообразимые фортели. Некоторые ветераны *Age of Empires* возразят, мол, «в новой игре нет многих ключевых зданий из предыдущих частей, зато разработчики зачем-то добавили систему накопления опыта и столицы». Все верно. Но лишь поначалу относишься к метаморфозам, как к чему-то лишнему. На самом деле, геймплей от

этих «фишек» только выигрывает – ты меньше возишься с экономической рутиной, больше внимания уделяя динамичным и необычайно зрелищным баталиям. Основной акцент в *Age of Empires III* сделан именно на боях.

А как все это живописно выглядит! Скриншоты настолько великолепны, что хочется поместить их в рамочку и повесить на стену. А потом «втират» друзьям – мол, рисую на досуге. АОЕ III может по праву похвастаться лучшей графикой в своем жанре.

Игра сравнима с голливудским блокбас-



тером. Это зрелищная и легкая для восприятия стратегия, однако не стоит искать в ней реализм или серьезность – на то есть хардкорные игры. Просто раслабься и получай удовольствие. А проекту **Брюса Шелли** (Bruce Shelly) мы присуждаем звание «Лучшая RTS года».

## STUBBS THE ZOMBIE IN “REBEL WITHOUT A PULSE”



Ах, как приятно быть живым мертвецом! Особенно таким, как Стаббз. Щегольская шляпа прямиком из тридцатых годов, прилипшая к холодным губам сигарета, романтичные трусы в горошек... Ну, просто милашка. Жаль только, пытаться ему приходится человеческими мозгами. Да и укушенные люди отчего-то превращаются в зомби. Зато теперь им не надо есть, пить и даже спать!

**Stubbs the Zombie** – очень стильная игра. Чарующий город будущего, чью пряничную идиллию нарушает наш полуразложившийся зомби, великолепен. Отменный, хоть порой и глуповатый, юмор не даст заскучать. А необычное оружие, вроде оторванной головы или собственной разрывной селезенки, заставит задуматься о психическом здоровье разработчиков. Под конец, конечно, становится скучновато – геймплей немного однообразен. Зато поначалу ты будешь на седьмом небе от счастья, наблюдая за тем, как толпа зомби гоняется за оставшимся в живых человеком.

Почитателям живых мертвецов нужно обязательно взглянуть на игру. Любителям нестандартных решений – тоже.

### НАЗВАНИЕ

НАЗВАНИЕ	РАЗРАБОТЧИК	ИЗДАТЕЛЬ
Shady Brook	Unimatrix Productions	Unimatrix Productions
Shattered Union	PopTop Software	2K Games
Sid Meier's Civilization 4	Firaxis	2K Games
Silent Hunter 3	Ubisoft Romania	Ubisoft
Sims 2: Nightlife, The (Sims 2: Ночная жизнь)	Maxis	Electronic Arts
Sims 2: University, The	Maxis	Electronic Arts
Singles 2: Triple Trouble (Singles 2: Любовь втроем)	RotoBee	Deep Silver
Ski Alpine 2006	49Games	RTLEnterprises
Ski Racing 2005 («Лучшие из лучших. Горные лыжи 2005»)	Coldwood Interactive	JoWood Productions
Ski Racing 2006 («Лучшие из лучших. Горные лыжи 2006»)	Coldwood Interactive	JoWood Productions
Sniper Elite	Rebellion Software	Namco HomeTek
Spellforce: The Shadow of the Phoenix	Phenomic Game Development	JoWood Productions
Splinter Cell: Chaos Theory (Splinter Cell: Теория хаоса)	Ubisoft Montreal	Ubisoft
Squad Assault: Second Wave	DA Entertainment	Got Game Entertainment
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic Studios	LucasArts
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords	Obsidian Entertainment	LucasArts
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts
Starship Troopers («Звездный десант»)	Strangelite Studio	Empire Interactive
Still Life	MC2-Microds	The Adventure Company
Stolen (Stolen: Ограбление века)	Blue52 Games	Hip Interactive
Street Racing Syndicate	Eutechnyx	Namco
Stronghold 2	Firefly Studios	2K Games
Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"	Wideload Games	Aspyr
Sudeki («Судеки»)	Climax	ZOO Digital Publishing
Suffering: Ties That Bind, The	Surreal Games	Midway
Supreme Ruler 2010	Battlegoat Studios	Strategy First
SWAT 4	Irrational Games	Vivendi Universal Games
Tiger Woods PGA Tour 06	Headgate Studios	Electronic Arts
TMNT Mutant Melee	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment
Trackmania Sunrise (Трекмания. Sunrise)	Nadeo	Digital
Total Overdose	Deadline Games	Eidos Interactive
UEFA Champions League 2004-2005	EA Canada	Electronic Arts
UFO: Aftershock (UFO: Возмездие)	Altar Interactive	Cenega Publishing

## THE MOVIES



Битый час простояв в павильоне **Activision** на прошлогодней ЕЗ, мы единодушно постановили: «В *The Movies* можно будет играть вечно!». Ошиблись. Точнее, играть в нее можно сколько угодно. Беда в том, что «цепляет» она только первые пять, макси-

мум десять часов. Проблема кроется в раздробленности проекта. Видеоредактор нужен тусоон-части, как собаке пятая нога. По сути, тебе предлагают выбор: либо возишься с вечно недовольными звездами, строишь новые здания и облагораживаешь территорию студии, либо с головой окунешься в съемки собственной картины. То, насколько удобоваримым получится твой фильм, не зависит ни от умения держать в руках камеру, ни от творческих амбиций. Главное – это терпение. Чтобы снять хотя бы двухминутную ленту, придется повозиться с редактором не один час. Далеко не у каждого есть столько времени.



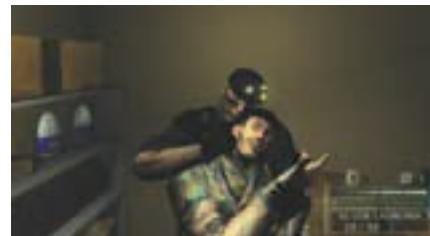
лучший звук

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

У консольщиков есть *Metal Gear Solid*, у нас – *Splinter Cell*. В Splinter Cell нет ни сумасшедшего сюжета, ни диалогов, в которых выясняется, что главный герой только что убил своего злого брата-близнеца-киборга, задумавшего погубить человечество. Все это потому, что над сценарием серии работает **Том Клэнси** (Tom Clancy) – признанный мастер, способный за вечер написать занудный технотриллер страниц, эдак, на тысячу. Но игра – не книга. В *Splinter Cell: Chaos Theory* сюжет развивается в стиле лучших голливудских боевиков. Профессио-

нальный лазутчик Сэм Фишер запросто попадает на секретные объекты и тырит информацию, спрятанную за семью печатями. Помешать ему не могут ни арабские террористы, ни грузинские сепаратисты. Даже злобные марсиане – и те не смогли бы, если захотели.

Придраться почти не к чему. Сюжет – правильный. Музыку написал сам **Эймон Тобин** (Amon Tobin) и сделал это очень профессионально. Ну, а графика и вовсе идеальна. Увидев Chaos Theory, *Doom 3* со своими пластиковыми мордами нервно



покуривает папиросу и плачет в жилетку *Half-Life 2*.

Симпатично и очень непросто. Chaos Theory – самая сложная игра в серии. Во-первых, благодаря безумным заданиям, а, во-вторых, из-за интеллекта противников. Эти мерзавцы замечают буквально все и не прощают ошибок.

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
п/а	Adventure	16.09.05	n/a/n/a	5.0/№02(26)
Новый Диск	Turn-based Strategy	17.10.05	7.0/5.1	8.0/№01(25)
п/а	Turn-based Strategy	25.10.05	9.3/8.6	9.0/№12(24)
1С	Simulator	15.03.05	8.8/7.5	9.0/№06(18)
Софт Клаб	Life Simulator	13.09.05	7.4/7.9	8.0/№11(23)
Софт Клаб	Life Simulator	03.03.05	8.0/7.3	7.0/№05(17)
Бука	Life Simulator	27.05.05	6.2/5.2	6.0/№08(20)
GFI	Sports	24.11.05	n/a/n/a	7.0/№02(26)
Руссобит-М	Sports	04.03.05	n/a/n/a	7.0/№07(19)
Руссобит-М	Sports	28.11.05	n/a/2.3	7.0/№02(26)
Бука	First-Person Action	30.09.05	7.4/6.1	7.0/№12(24)
Руссобит-М/GFI	Real-Time Strategy/RPG	18.02.05	6.7/6.2	7.0/№08(20)
Руссобит-М/GFI	Third-Person Action	31.03.05	9.1/8.4	9.5/№05(17)
п/а	Real-Time Strategy	01.09.05	6.5/4.5	7.0/№11(23)
п/а	Action	01.11.05	8.0/8.1	7.5/№01(25)
п/а	Role-Playing Game	10.02.05	8.7/8.0	9.0/№04(16)
п/а	First-Person Shooter	01.03.05	8.0/8.0	8.0/№05(17)
Бука	First-Person Shooter	27.10.05	6.8/6.0	6.5/№02(26)
п/а	Adventure	14.04.05	7.5/7.0	8.0/№08(20)
Акелла	Third-Person Action	20.04.05	5.0/5.9	6.0/№06(18)
Руссобит-М/GFI	Racing	11.01.05	6.0/5.0	7.0/№04(16)
1С	Real-Time Strategy	20.04.05	6.6/6.5	8.0/№07(19)
Бука	Third-Person Action	21.11.05	8.0/6.4	8.0/№12(24)
Новый Диск	Role-Playing Game/Action	28.03.05	6.9/6.0	8.0/№06(18)
Новый Диск	Third-Person Action	26.09.05	7.5/6.8	7.5/№12(24)
Акелла	RTS/TBS	10.05.05	7.1/7.1	7.5/№08(20)
Софт Клаб	First-Person Tactical Shooter	05.04.05	8.6/7.6	9.0/№06(18)
Софт Клаб	Sports	22.09.05	7.9/6.3	8.5/№01(25)
п/а	Action	15.03.05	4.5/3.5	6.5/№04(16)
Бука	Racing	08.04.05	8.2/7.1	8.5/№06(18)
1С	Third-Person Action	28.09.05	7.1/6.7	7.5/№11(23)
Софт Клаб	Sports	15.02.05	7.1/4.8	7.5/№04(16)
1С	Squad-Based Tactics	21.10.05	7.5/6.4	7.5/№12(24)



лучший racing

## NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Яркий, эффектный, красивый racing в лучших традициях серии. Игрока, как и раньше, не напрягают сложным управлением и правдоподобной физикой поведения машины, зато предлагают бешенные скорости, сноубишательную графику и драйв. Теперь – дождались! – в светлое

время суток. Помимо вполне стандартных нововведений в виде новых типов заездов (Toolbox, Speedtrap), в игре снова появилась полиция. Вся соль **NFS: Most Wanted** – в борьбе со стражами порядка. Погоня от начала (когда коп застает авто игрока) до самого конца (когда удается скрыться) – безостановочное действие, захватывающее дух. Игра от **EA** гарантирует еще и зрелище высшего класса. Впрочем, бесподобные графические эффекты – традиция серии. Ради всего этих «плюсов» и хочется играть в Most Wanted снова и снова. Ты все еще хмуришься и косишься в сторону серьезных симуляторов? Тогда лучший racing 2005 года идет к тебе!

## PRO EVOLUTION SOCCER 5



лучший sport



Ежегодное сражение двух футбольных симуляторов как всегда привлекло внимание прессы и заинтересованной общественности. Мы не остались в стороне и второй год подряд единодушно присудили победу **Pro Evolution Soccer**. Немалый бюджет и многолетний опыт разработки футбольных симуляторов не помогли авторам **FIFA 06** превзойти японскую компанию **Konami**. Да, у **PES5** есть старые проблемы с лицензией на использование реальных имен игроков и названий команд. Да, в **FIFA** по-прежнему графика красивее и интерфейс удобнее. Вообще все, что можно назвать гарнитурой в симуляторе от **EA Sports** идеально, но, когда дело доходит до основного блюда, жесткий и подгоревший бифштекс **FIFA** хочется выбросить на помойку. **PES5** – это пиршество для настоящего футбольного гурмана! За счет великолепной анимации движений игроки выглядят как живые, передачи и подкаты здесь реалистичнее, а голы гораздо разнообразнее, чем в канадском симуляторе. Если зимой вдруг захотелось на стадион, но ты боишься лютых морозов, покупай **PES5** (и не забудь геймпад! – прим. ред). Останешься довольным.

## NHL 06



Каждую осень **EA Sports** заваливает прилавки магазинов спортивными играми на любой вкус. Однако, подробно мы расскажем только об одной из них – **NHL 06**. Единственный хоккейный симулятор на PC в ушедшем году удался на славу. Игра стала немного аркаднее, а акцент в ней сместился на атакующие действия. Давно уже мы не зависали перед экраном до поздней ночи лишь затем, чтобы в финале Кубка мира Россия утерла нос Канаде. NHL 06 – выбор настоящего патриота и любителя хоккея!

## IMPERIAL GLORY



Если бы серия **Total War** существовала в каком-нибудь другом мире, **Imperial Glory**, несомненно, завоевала бы пальму первенства среди тактических стратегий этого года. Однако, несмотря на иной сеттинг, не менее приятную графику и выдающиеся морские сражения, детище **Rygo Studios** явно уступает проекту **The Creative Assembly**. Стратегический режим простоват, в боях куда меньше решают тактические уловки, осада замков совсем не впечатляет. Imperial Glory – хорошая игра, но далеко не лучшая.

## SERIOUS SAM II

Монстры тупы, как валенки, сценарий написан из расчета «лишь бы был», а игровой процесс начисто лишен модного «стелса». Плохо? Нет, если речь идет о **Serious Sam II**! Разработчики добросовестно сохранили все то, за что мы полюбили первую часть: полчища запоминающихся монстров, невероятно мощные пушки и мышавого главгероя с неплохим чувством юмора. Вдобавок они облекли сиквел в современную графическую оболочку, добавили транспортные средства и наводнили уровни чудовищами таких размеров, что самые упитанные боссы **Serious Sam: The**



**Second Encounter** кажутся сопливыми мальчишками. Если мозг требует разгрозки, значит, самое время запустить Serious Sam II.

### НАЗВАНИЕ

### РАЗРАБОТЧИК

### ИЗДАТЕЛЬ

Ultimate Spider-Man	Beenox Studios	Activision
Vietcong 2	Pterodon	2K Games
Voyage: Inspired by Jules Verne («Из пушки на Луну»)	Kheops Studio	The Adventure Company
War World: Tactical Combat	Third Wave Games	Third Wave Games
Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault	Relic Entertainment	THQ
Worms 4: Mayhem	Team 17	Codemasters
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	Raven Software	Activision
Xenus. Точка кипения	Deep Shadows	Atari
Zoo Tycoon 2: Endangered Species	Blue Fang Games	Microsoft
Адреналин. Экстрем-шоу	Gajin Entertainment	n/a
Альфа: Антитеррор – Мужская работа	МиСТ ленд-ЮГ	n/a
Блицкриг 2	Nival Interactive	CDV Software
Бригада E5: Новый Альянс	Апейрон	Strategy First
В тылу врага: Диверсанты	Best Way/Dark Fox	n/a
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	Pointsoft Interactive
Восточный фронт: Неизвестная война	Burton Creative Team	CDV Software
Звездное наследие-1. «Черная кобра»	Step Creative Group	n/a
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	CDV Software Entertainment
Карибский ризис	G5 Software	Black Bean
Карибский кризис: Ледниковый период	G5 Software	n/a
Койоты: Закон пустыни	Arise	n/a
Корсары 3	Акелла	Playlogic Entertainment
Красная Акула 2: Ликвидация Хоссманна	G5 Software/ HBM Development Group	n/a
Магия крови	SkyFallen Entertainment	n/a
Метро-2	G5 Software/Orion	n/a
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	n/a
Ночной Дозор	Nival Interactive	n/a
Первая мировая	Dark Fox	n/a
Периметр: Завет императора	К-Д Лаб	n/a
Серп и молот	Novic&Co/Nival Interactive	CDV Software Entertainment
Стальные монстры	Lesta Studio	n/a

## GT LEGENDS

Такие классные игры, как **GT Legends**, создают крайне редко. Последний раз автосимулятор столь эпического размаха выходил аж в 1998 году и назывался **Grand Prix Legends**. После закрытия компании **Papyrus** казалось, что больше никто не сможет осилить такую глыбу. Ах нет, есть парни в шведских селениях и трудятся они на благо студии **SimBin Development**.

В GT Legends ты с головой окунешься в бескомпромиссный мир автоспорта 60-70 годов прошлого столетия. Машины тогда были не столь мощными, как сейчас, но страсти на трассах разыгрывались нешуточные. Разработчики каким-



то хитрым способом передали атмосферу той поры. Что ни автомобиль, то ожившая легенда. Даже просто посидеть за рулем такого авто – большое удовольствие, а поучаствовать в соревнованиях с умными и неуступчивыми соперниками – удовольствие вдвое.

ЛУЧШАЯ  
ОТЕЧЕСТВЕННАЯ  
ИГРА

## МАГИЯ КРОВИ



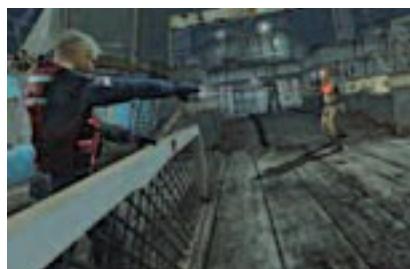
Воронежские разработчики из **Sky-Fallen** всколыхнули застоявшееся и повинившееся сероводородом болото *Diablo*-клонов. Отрадно, что именно наша игра переплюнула все проекты этого жанра, за исключением, разве что, творения **Blizzard**. И то, если подумать...

ЛУЧШИЙ  
АДД-ОНROME: TOTAL  
WAR – BARBA-  
RIAN INVASION

*Rome: Total War – Barbarian Invasion* – это намного больше, чем обычный сборник дополнительных миссий. После установки игры перед тобой откроется целая эпоха завоеваний и политических интриг. Число занятых нововведений настолько велико, что их полное перечисление займет как минимум две-три страницы. Перечислим ключевые: отсутствие поселений у орд варваров (гуннов и вандалов), возможность переправлять отряды вброд и красивейшие ночные сражения. Такому набору завидуют многие стратегии.

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ЖАНР	ДАТА ВЫХОДА	ОЦЕНКА ПРЕССЫ/ИГРОКОВ (GAMERANKINGS.COM)	НАШ ВЕРДИКТ/НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ
п/а	Third-Person Action	22.09.05	7.7/6.5	7.5/№12(24)
1С	First-Person Shooter	25.10.05	6.1/6.1	7.0/№01(25)
Акелла	Adventure	23.08.05	7.7/5.6	6.5/№11(23)
п/а	Third-Person Action	31.07.05	7.7/4.9	6.5/№10(22)
Руссобит-М/GFI	Real-Time Strategy	20.09.05	8.5/8.0	8.5/№11(23)
Бука	Turn-based Strategy/Action	30.07.05	7.3/6.2	7.0/№12(24)
п/а	Role-Playing Game/Action	26.09.05	8.3/7.2	8.5/№12(24)
Руссобит-М	First-Person Shooter	20.05.05	6.4/6.2	п/а/№05(17)
п/а	Management	18.10.05	6.6/5.6	7.0/№01(25)
1С	Racing	21.10.05	п/а/п/а	7.5/№11(23)
Руссобит-М/GFI	Real-Time Strategy	16.12.05	п/а/п/а	7.0/№02(26)
1С	Real-Time Strategy	26.09.05	7.6/7.0	8.5/№09(21)
1С	Squad-Based Tactics	29.07.05	п/а/7.2	7.5/№10(22)
1С	Real-Time Strategy	16.09.05	п/а/п/а	7.5/№11(23)
1С	First-Person Shooter	30.09.05	п/а/4.6	8.5/№10(22)
Руссобит-М	First-Person Shooter	18.11.05	п/а/п/а	7.5/№12(24)
1С	Adventure	02.12.05	п/а/п/а	7.5/№02(26)
GSC World Publishing	Real-Time Strategy	04.04.05	7.3/6.6	п/а/№04(16)
1С	Strategy	04.02.05	6.3/5.0	7.5/№04(16)
1С	Real-Time Strategy	29.07.05	п/а/п/а	6.5/№10(22)
1С	Real-Time Tactics	29.04.05	п/а/п/а	7.5/№08(20)
1С	Action	09.12.05	п/а/6.1	8.5/№11(23)
ИДДК	Action/Simulator	04.04.05	5.8/п/а	7.5/№07(19)
1С	Role-Playing Game/Action	16.12.05	п/а/4.8	9.0/№10(22)
Бука	First-Person Shooter	29.09.05	п/а/7.7	7.0/№11(23)
Бука	Adventure	09.06.05	п/а/8.0	8.0/№06(18)
Новый Диск	Role-Playing Game	18.08.05	п/а/5.0	8.0/№08(20)
1С	Real-Time Strategy	17.06.05	п/а/п/а	5.0/№08(20)
1С	Real-Time Strategy	3.11.05	7.7/6.4	7.0/№01(25)
1С	Turn-based Tactics/Role-Playing Game	7.12.05	5.9/4.7	7.5/№05(17)
Бука	Action	17.11.05	8.3/п/а	8.0/№02(26)

## COLD FEAR



Жанр survival horror не пользуется большой популярностью среди разработчиков игр для РС. С другой стороны, подобные проекты, портируемые с консолей (а таких – подавляющее большинство), зачастую на редкость хороши.

Прекрасна и *Cold Fear*. Во-первых, за счет оригинальных уровней. Обычно монстров мы крошим (а они наводят ужас на нас) в заброшенном особняке, на военной базе, в зараженном неизвестной болезнью городе, на худой конец. Здесь же все происходит на корабле. Качка, палубу заливает водой, дождь льет ведрами, а из-за ящиков лезут неизвестно откуда появившиеся на судне чудища. Страшно, аж жуть!

На безрыбье, как известно, и рак щука. А когда вместо рака тебе предлагают первоклассную осетрину – грех отказываться. Хочешь пощекотать себе нервы? Берись за *Cold Fear*. Только загодя запасись валерьянкой и валидолом.

FOOTBALL  
MANAGER 2006

Футбольные менеджеры – самый консервативный вид компьютерных игр. Недаром детище **Sports Interactive**, ранее носившее название **Championship Manager**, а ныне откликающееся на хрестоматийное **Football Manager**, остается непревзойденным уже более десяти лет. Всем конкурентам SI с их жалкими поделками до FM как до луны. Слагаемыми успеха Football Manager 2006 являются эргономичный и удобный интерфейс, огромная и правдивая база игроков, а также отменный искусственный интеллект.



Самым громким скандалом начала 2005 года стала покупка американским издательством **Electronic Arts** 19.9% акций французской компании **Ubisoft**. Правительство Франции даже заявило, что готово поддержать «отечественного производителя», пообещав помочь «Юбикам» в борьбе за независимость. Дальше слов дело не пошло.

Весной 2005 года завершилась история «**Eidos Interactive** и ее покупателей», о которой мы неоднократно писали в новостях. В денежной гонке победила амбициозная английская компания **SCI**. Судьбу издателя Лары Крофт решили считанные пенсы.

В 2005 году закрылось не меньше двух дюжин студий. Особенно жалко талантливые **Troika Games**, **Elixir Studios**, **Ion Storm** и **Blizzard North**.

— В нынешней игровой индустрии больше нет места для независимых студий-разработчиков, которые хотят работать с оригинальными идеями, — верно подметил глава **Elixir Демис Хасбасис** (Demis Hassabis).

Резко возросшая стоимость разработки игровых проектов привела к тому, что мелкие компании вынуждены уходить под крыло более крупных или договариваться о сотрудничестве с себе подобными. Даже немаленькая канадская компания **BioWare** объединилась с американской **Pandemic Studios**, и теперь они экономят вместе.

# ОХОТА НА ИГРОДЕЛОВ



Интерактивный мир стали считать перспективным рекламным рынком. Корпорация **Massive Inc.** разработала технологию, позволяющую регулярно обновлять рекламные сообщения в играх (речь, в первую очередь, идет об онлайновых проектах). Аналитики предсказывают: спустя пару лет появятся бесплатные MMORPG, под завязку забитые рекламой.

Самым популярным многопользовательским проектом ушедшего года стала **World of Warcraft**. Планка в 5 миллионов игроков уже взята. За первые десять месяцев 2005 года эта MMORPG принесла создателям почти полмиллиарда долларов.

Секс-контент в **Grand Theft Auto: San Andreas** вызвал главный скандал года в игровой индустрии. Сырьё разгорелся из-за патча Hot Coffee, позволявшего принять участие в эротической мини-игре. Политики добились того, чтобы San Andreas получила «взрослый» рейтинг. Крупнейшие розничные сети Америки убрали игру с прилавков. В США началась настоящая «охота на ведьм». Даже **The Sims 2** обвинили в пропаганде педофилии. Фигурой года надо признать флоридского скандалиста **Джека Томпсона** (Jack Thompson), который зашел так далеко, что, выступая в защиту убийц, пытался свалить вину на серию **Grand Theft Auto**. Через интернет уже можно купить футболки с надписью «Я не-навижу Джека Томпсона». Ты сделал заказ?



# ПРОДАНО!

**В** минувшем году в российскую игровую индустрию пришли большие деньги. Раз наши студии и издательства так привлекательны для инвесторов, значит, отечественный рынок электронных развлечений растет и развивается. Давай вспомним, кто, кого, когда и за сколько приобрел в 2005 году.

## NIVAL СТАЛ АМЕРИКАНЦЕМ

Спустя несколько дней после «Конференции Разработчиков компьютерных Игр», где компании **Nival Interactive** присудили награду «Лучший разработчик КРИ 2005», появилась новость, что студию... продали. Покупателем стала дочерняя компания американского технологического холдинга **Ener1 Group**. Сто сорок сотрудников Nival нацелили на разработку проектов для консолей и мобильных устройств. Впрочем, руководство фирмы не собирается прекращать создание компьютерных игр.

А вскоре после продажи компания стала издателем на территории России, СНГ и Прибалтики. Ее главный козырь – 100-процентный хит *Heroes of Might and Magic V*.

## «БУКА» РВЕТСЯ В ЛИДЕРЫ

Сменила хозяев и «Бука». Инвестиционная фирма «Финам» и Венчурный фонд ЕБРР Северо-Запада и Запада России «**NORUM**» купили 52,9% акций отечественного издателя компьютерных игр. Деньги (делку оценивают в 8-12 миллионов долларов) пойдут на работу над новыми играми и на открытие представительств в других странах. Благодаря инвестициям, «Бука» купила права на проекты AAA-класса: *Peter Jackson's King Kong*, *Guild Wars*, *Psychonauts* и другие. С недавних пор эта компания издает в России и странах СНГ линейки игр *Valve Software*, включая *Half-Life 2* и *Counter-Strike: Source*. Согласно прогнозам, к 2008 году стоимость «Буки» достигнет 40 миллионов долларов.

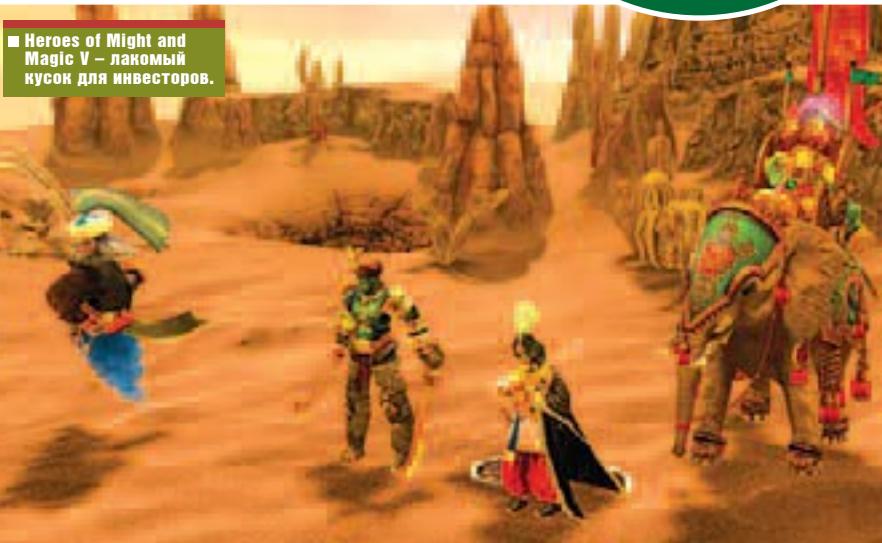
## «АКЕЛЛА» НЕ ОТСТАЕТ

Осенью 2005 года российский издатель и разработчик «Акелла» расстался с 30 процентами своих акций. Теперь почти треть компании принадлежит инвестиционному фонду **Quadriga Capital Russia** и венчурному подразделению корпорации **Intel**. Получив деньги, «Акелла» объявила об открытии двух новых подразделений: «Акелла Мобайл» и «Акелла Онлайн». Компания локализует и окажет сервисную поддержку онлайновой ролевке *EverQuest 2*, а также перспективному многопользовательскому проекту *Pirates of the Burning Sea* (у нас игру издаут под именем «Корсары Онлайн») и MMOFPS *PlanetSide*.

## «1С» ХОРОШО КУШАЕТ

Ну, а самый большой сюрприз преподнесла фирма «**1С**», нежданно-негаданно купившая 100 процентов акций европейского дистрибутора и издателя **Cenega**. Отныне российская компания владеет сетью распространения в 18 странах Центральной и Восточной Европы!

Путеводитель  
«Купи-продажай  
2005» по  
российскому  
игропрому



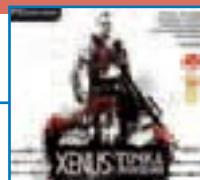
## ПОД ПИРАТСКИМ ФЛАГОМ

Однако не все так здорово на российском игровом рынке, как может показаться. Согласно исследованиям «Ассоциации производителей развлекательного ПО» (ESA), объем пиратской продукции в России зашкаливает за 90 процентов от общего числа реализуемого товара. Хуже дела только в Малайзии и Китае.

К счастью, ситуация меняется в лучшую сторону. Ежегодно отечественный игропром улучшает свои показатели на 30 процентов. Поэтому страх инвесторов перед нашей игровой индустрией постепенно исчезает.



## ДЕСЯТКА ЛУЧШИХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР 2005 ГОДА

**Massive Assault: Расцвет Лиги****Блицкриг 2****Бригада Е5: Новый альянс****Вивисектор: Зверь внутри****Магия крови****Мор. Утопия****Ночной Дозор****Серп и молот****Стальные монстры****Xenus. Точка кипения**

Отечественная игровая индустрия не сбывает оборотов. Более того, «наши» проекты активно перехватывают инициативу у Запада, становятся не просто равными, но первыми среди равных! Разве какая-то другая игра может рассказать о Второй мировой лучше, чем грандиозная **«Блицкриг 2»**, отличившаяся не только глубоким геймплеем, но и подробной энциклопедией о великой войне? В Россию смещается центр производства серьезных тактических проектов. **«Бригада Е5: Новый альянс»** наглядно показала, что традиции **Jagged Alliance 2** не просто живы, но и востребованы. Из всех

последователей Великого Джа игра ближе других подобралась к идеалу.

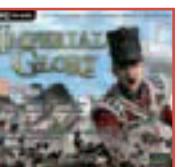
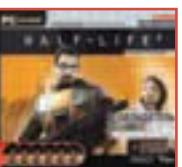
Первосортную тактическую RPG мы также получили от **Nival**. «Дозоры» встремнули литературный мир, отгремели в кинотеатрах и сказали свое веское слово в играх. Интересные бои вкупе с оригинальным сюжетом и привычным сеттингом сделали проект хитом. **Massive Assault: Расцвет Лиги**, создававшаяся на славянской земле, тоже не преминула всех удивить. Как и подобает продолжению, сиквел стал на порядок лучше оригинала. «Расцвет Лиги» привнес в **Massive Assault** отличный сюжет, новые планеты и более продвинутый AI. Не забудем и про великолепный движок – один из лучших TBS-«моторов». Венчает «Стратегический Бум 2005» глобальная **«Стальные монстры»**. Игра, в которой можно командовать армиями, взводами и даже управлять отдельными самолетами или зенитными орудиями, как

в симуляторе, не имеет аналогов, и она – русская! Нестандартные, уникальные проекты – вообще конек отечественного игропрома, и одним лишь стратегическим жанром интересы наших команд не ограничиваются. **«Мор. Утопия»** по праву считается одной из самых жутких адвенчур не только в России, но и за рубежом. Разработчики не стали пугать нас внезапно выскакивающей из-за угла нечистью, ставка сделана на тяжелую, гнетущую атмосферу и мрачный сюжет. Куда ни плюнь, русские везде оставили свой след. Мы упустили ролевые игры? Вовсе нет, хиты года – Action/RPG **«Магия крови»** и RPG с элементами тактики **«Серп и Молот»**. В жанре FPS достойное место заняли украинские (но тоже родные) **«Вивисектор. Зверь внутри»** и **«Xenus. Точка кипения»**.

Отечественная игровая индустрия уже доказала право на свое существование, но способна на большее. Вот увидишь, скоро «наши» не просто удивят мир, но поставят его с ног на голову!



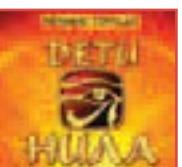
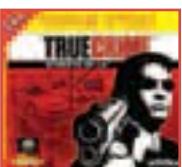
## ЛУЧШИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 2005 ГОДА



**BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30**  
**CALL OF DUTY 2**  
**FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH**  
**F.E.A.R.**  
**HALF-LIFE 2. Коллекционное издание**  
**IMPERIAL GLORY**  
**MYST IV: REVELATION**  
**NEXUS: ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ**  
**PARIAH. ИЗГОЙ**



**PETER JACKSON'S KING KONG**  
**ROME: TOTAL WAR**  
**SCRAPLAND: ХРОНИКИ ХИМЕРЫ**  
**SPLEINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА**  
**THE SIMS 2**  
**TRUE CRIME: STREETS OF LA**  
**ДЕТИ НИЛА**  
**МАДАГАСКАР**  
**МИРОТВОРЦЫ: ВОЗМЕЗДИЕ**



Отечественная игровая индустрия стремительно расширяется. Растет количество и повышается качество не только собственных проектов, но и локализаций. Российские издатели наладили новые и укрепили прежние связи с зарубежными компаниями. Все охотнее нам навстречу идут мастодонты игровой индустрии. Давно сложившиеся отношения между «Софт Клабом» и **Electronic Arts** засияли в этом году новыми красками. На рынок поступила русская версия *The Sims 2*. Плотное сотрудничество «Буки» и **Ubisoft** подарило российским игрокам уже не один хит. К тому же московская компания получила права на издание всех проектов линейки *Half-Life* (ранее ими обладал «Софт Клаб»). Дружба «1С» и **Activision** принесла на отечественный рынок такие хиты, как *Doom III*, *Call of Duty* и *Call of Duty 2*. Еще одна положительная тенденция – скорость выпуска проектов. Многие игры поступили на наши прилавки одновременно или с небольшой задержкой по

сравнению с мировым релизом (*Scrapland*, *Freedom Force vs The Third Reich*, *Imperial Glory*, *F.E.A.R.*, *Peter Jackson's King Kong*, *Worms 4: Mayhem*). Такая ситуация одинаково выгодна как для пользователей (мы получаем лицензионную продукцию на русском языке одновременно с западными игроками), так и для издателей (выпуская качественную локализацию в срок и по цене, близкой к стоимости пиратских дисков, они предотвращают покупку контрафактного товара). Не забывают паблишеры и об играх минувших дней. Как бы наверстывая упущенное, они издают признанные хиты, вышедшие много лет назад. И это правильно! Культовые игры на русском языке пользуются хорошим спросом. «*Обитель зла 3: Немезис*» от «Акеллы», *Incubation: Космодесант*, *SWAT 3: Тактика и стратегия*, *Homeworld: Cataclysm* от

«1С» разошлись неплохим тиражом. Будущий год должен, вернее, просто обязан стать еще более успешным для наших издателей. Уже совсем скоро свет увидят локализации *Age of Empires III*, *The Movies*, *Sid Meier's Civilization 3*, *Serious Sam 2*, *Quake 4*, *Fable: The Lost Chapters* («1С»), *BloodRayne 2*, *Psychonauts*, *Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse*, *Sniper Elite* («Бука»), *Act of War: Direct Action*, *Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault* («Руссобит-М»), *EverQuest II* («Акелла»). Обязательно найдут, чем нас порадовать, и остальные компании.



# ПЬЕДЕСТАЛ ПОБЕДИТЕЛЕЙ



Эксперимент по скрещиванию японского ужастика, голливудского боевика и компьютерной игры следует признать удачным. Да, дизайнеры подкачали – однотипные враги и уровни немножко утомляют. Зато каков сюжет! Кровь, ужас, секреты корпорации «Армахем» и мертвая девочка Альма. А перестрелки с клонированными спецназовцами? Такой динамики и буйства спецэффектов мы еще не видели. К тому же в *F.E.A.R.* самые лучшие slow-mo и AI врагов. В свете этих достижений заметки об интересном мультиплеере кажутся блеклыми и ничего не значащими. Не будем растекаться мыслью по древу. Просто констатируем факт: *F.E.A.R.* – это лучший FPS 2005 года.



Работая над *San Andreas*, в Rockstar и не пытались придумывать что-то радикально новое. Да и зачем, если геймерам вполне достаточно экспансивного развития?

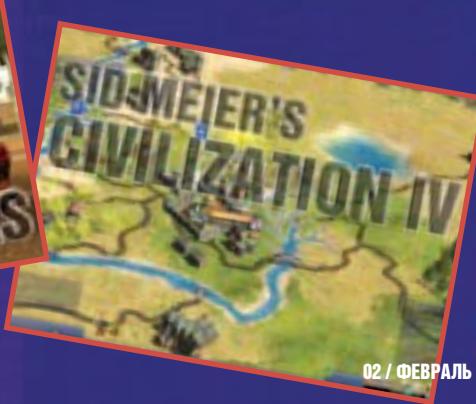
В *San Andreas* есть огромный штат, состоящий из трех гигантских городов, каждый из которых сопоставим по размеру с территорией *Vice City*. Чтобы пересечь весь штат на более-менее быстрой машине потребуется минут двадцать реального времени, не меньше. Но терпение того стоит: в другом городе тебя ждет следующий виток сюжета, а значит новое оружие и тачки. Кстати, о машинах. В игре больше сотни транспортных средств, и, что немаловажно, ты можешь за-тюнинговать любимое авто, как душе угодно!

В угоду меломанам ребята из Rockstar придумали новые радиостанции. В *San Andreas* можно услышать почти все музыкальные хиты начала 90-х. Предпочтение, впрочем, отдается року, кантри, рэпу и хип-хопу.

Несмотря на то что серия *Grand Theft Auto* закончила развиваться где-то в районе *Vice City*, а графический движок *San Andreas* явно устарел, мы единодушно признаем ее лучшей игрой года. Потому что это любовь!



Четвертая *Civilization* показала, что серия жива и на многое способна. При этом язык не повернется сказать, что Сид Мейер (Sid Meier) стрижет купоны, раз за разом продавая одно и то же. Во-первых, новая «Цивилизация» идет в ногу со временем, предлагая трехмерные ландшафты и «свободную» камеру. Во-вторых, Мейер основательно поработал над геймплеем. Каждая нация теперь может выбрать религию по вкусу. Обновилась и система апгрейдов юнитов. Но вкупе с нововведениями есть в *Civilization IV* и проверенные годами элементы успешной игры. И хотя на пятки творению Сида Мейера наступает *Massive Assault: Расцвет Лиги*, мы признаем *Civilization IV* лучшей ТВС 2005 года.



# Когда дисков слишком много...



Где купить:



777-7775

780-0000

777-8777

267-8367

544-4333

258-0042



177-4077

www.discgear.ru  
**discgear.**<sup>®</sup>  
(095)-937-2572



■ В космосе не нашлось места Digital Anvil.

Microsoft Game Studios окончательно и бесповоротно поглотила компанию **Digital Anvil**, известную тебе по космосам *Starlancer* и *Freelancer*. В середине 90-х годов эту техасскую студию открыл создатель популярной в прошлом серии *Wing Commander* Крис Робертс (Chris Roberts). После релиза *Starlancer* перспективного новичка купила Microsoft. Однако Digital Anvil не оправдала возложенных на нее надежд. Теперь всем сотрудникам студии, не желающим оставаться без работы, надлежит переехать в Ричмонд и влиться в состав виргинской студии Microsoft.



■ Simon The Sorcerer 3D в свое время с треском провалился.

Поскольку спрос на классические адвентуры сейчас невелик, права на сиквел известного в прошлом квест-сериала можно купить чуть ли не даром. Ситуацией воспользовалась немецкая студия **Silver Style Entertainment**. Нам стало официально известно, что именно она будет разрабатывать *Simon The Sorcerer 4*. Предшественник Гарри Поттера вернется на наши мониторы уже осенью. Silver Style Entertainment обещает: игра будет полностью трехмерной, выдержана в духе сериала *Monkey Island* и без каких-либо экшен-элементов (фэнзи до сих пор плюются, вспоминая *Simon The Sorcerer 3D*).

## DIGITAL JESTERS ПОДМОЧИЛА СЕБЕ РЕПУТАЦИЮ



■ Разработчики Wild Earth попрощались с «ди-джеями».



■ Перед тобой – главный хит DJ на сегодняшний день.



■ Парни из Monte Cristo, авторы Medieval Lords, подумывают о разрыве с DJ.



■ Создатели Bet on Soldier не подпустят переговорщиков из DJ на пулеметный выстрел.

Дела британского издательства, еще недавно известного, как **Digital Jesters**, а ныне меняющего вывески чуть ли не еженедельно, идут все хуже и хуже. Все началось с маленькой заметки в лондонской газете, где говорилось о том, что Digital Jesters на грани банкротства. Заявление базировалось на судебном иске некой компании, которой задолжали «ди-джеи». Британское издательство поспешило заверить общественность: слухи не соответствуют действительности. Дескать, вранье все, растем мы, развиваемся, процветаем! Но тут коварную подножку Digital Jesters поставили разработчики, сотрудничающие с издательством. Они выступили с публичным письмом, смысл которого укладывается в одно предложение: не знаем, о каком процветании идет речь, но нам наши гонорары за игры выплачиваются нечасто и не честно. После того как DJ обвинили в мошенничестве, сразу несколько студий порвали все отношения с издательством. Последней с тонущего корабля сбежала **Super X Studios**. Разработчики предпочли задержать на неопределенный срок выпуск симулятора сафари **Wild**

**Earth** (кстати, проект получил приз на Фестивале независимых игр), но издать его через компанию с приличной репутацией.

Чуть-чуть подправили положение Digital Jesters инвестиции в 5 миллионов долларов, полученные от компании **Myriad Interactive**. Ты будешь сильно удивлен, но Myriad возглавляет бывший президент **Apple Computers** **Марко Ланди** (Marco Landi). Как он согласился поддержать прокаженных «ди-джеев» – нам непонятно. Есть только одно «правдоподобное» объяснение – боссы британского издательства владеют гипнозом и не чураются пускать в ход свои ментальные силы.

На инвестированные деньги «ди-джеи» вновь переименовались и переструктурировались – в **The DJ Group**. Чтобы окончательно запутать всех, компания объявила о том, что собирается издавать игры под множеством брендов: **DJ Interactive**, **DJ Distribution**, Digital Jesters, **Turtle Games** и **Monte Cristo**. Правда, вскоре выяснилось, что последний бренд принадлежит французской студии с аналогичным названием, которая, хоть и позволила Digital Jesters издать часть своего порт-



■ Вся надежда на лягушку.

фолио в Великобритании, все равно сохраняет независимость. В том же заявлении французы не упустили возможности пнуть Digital Jesters, сообщив, что, несмотря на все уверения, британское издательство продолжает не выполнять финансовые условия договоров со своими партнерами.

Фактически став изгоями, руководство DJ упрямо цедит сквозь зубы: «Мы выкарабкаемся!». Великие комбинаторы делают ставку на гоночную аркаду **Crazy Frog Racer**, а также на шутер **Bet on Soldier**. Они намерены наладить отношения с разработчиком BoS, французской компанией **Kylotonn Entertainment**, которая одной из первых разругалась с Digital Jesters. Если примирение произойдет, «ди-джеи» продолжат дистрибуцию Bet on Soldier в нескольких странах мира.

Акелла

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТА КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»

«От оригинального скрупультного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»  
AG.ru

# АГАТА КРИСТИ

## И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десять негритят собирались на обеденное. Один вдруг поднялся, как осталась девятеро. Девятеро негритят лежат спящими на здно. Один уснул навсегда — и осталась восемь. Восемь негритят поехали в Девон. Один упал, и осталась Вернувшись в Айлмерон. Семь негритят драли рубашки иноплеменником. Один паре заснул — осталась шесть. Шесть негритят речами о погоде изменили Одного укушали пчелы — и осталась пять. Пять негритят друг друга укусили. Один избежал — осталась одна. Четыре негритятка сидели на море. Один проглотил рыбью — и осталась троица. Троица негритят к зверям помчалась с ужасом. Один побежал сбежать — и осталась одна. Два негритенка упали на подушки. Один заснул, осталась последняя. Всю он съел. Всех негритят, усыпленных. Он вышел побеседовать и никого не смыло.



THE  
ADVENTURE  
COMPANY



М.Видео

ВИДЕОГИГАНТ

© 2006 "Akella", © 2005 "Adventure Company"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Тел. 800-500-4444 E-mail: support@akella.com  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультиграйд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

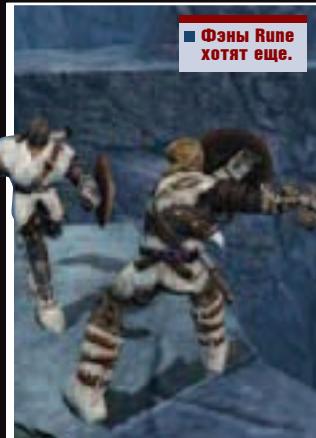


Акелла



■ Valve отходит от канонов H-L2.

**Valve Software** создала лучший на сегодняшний день шутер-сериал – **Half-Life**. У компании миллионы фанов, и они не ждут от нее ничего, кроме шутеров. Однако, как стало известно на **Digital Interactive Entertainment Conference** в Киото, Valve собирается попробовать свои силы в других жанрах. Дизайнер студии **Робин Уокер** (Robin Walker) заявил, что компания сейчас работает над играми в новом жанре, озаглавленном «строим вместе». Уокер привел простой пример: тысячи людей, собравшись в онлайне, мастерят космический корабль. Да-да, у нас тоже челюсти поотпадали...



■ Фэнзы Rune хотят еще.

Владелец компании **Human Head Studios** **Тим Геррицен** (Tim Gerritsen) пообщался с поклонниками кровавого слэшера **Rune**, вышедшего в 2000 году. Фэнзы, как водится, интересовало одно – будет ли сиквел? Геррицен, которого этот вопрос за пять с лишним лет порядком достал, «перевел стрелки» на издателей. Мол, сейчас сотрудники Human Head заняты шутером **Prey**, и ни о чем больше думать не могут, но, в принципе, ребята всегда хотели сделать **Rune 2**. Проблема – в паблишерах. Если они, получив петицию с миллионом подписей, дадут деньги на проект, будет вам сиквел. Так что пишите письма!

## ■ ID СНОВА ХОЧЕТ В КИНО



■ id всей конторой сходила в кино – на Doom.



■ Wolfenstein может стать настоящим трэш-шедевром.

Похоже, после выхода фантастического боевика **Doom**, глава компании **id Software** **Тодд Холленсхед** (Todd Hollenshead) решил снять фильмы по всем хитам своей студии.

– Нам очень понравился *Doom!* – заявил Холленсхед. – В премьерный уик-энд в США фильм стал номером один, и это здорово! Наша следующая цель – сделать кино из серии *Wolfenstein*. По-моему, может получиться весьма любопытный фильм. Дизайн-документы к **Return to Castle Wolfenstein** послужат первым сценарием. Мы бы хотели впаять в фильм интересные детали из *RtCW*, а также добавить новые «фишки» – те, что мы придумали для недавно анонсированной следующей игры серии *Wolfenstein*. Сейчас как раз ищем опытного голливудского сценариста, чтобы он подправил нам сюжет и диалоги игры. Он, кстати,



■ Холленсхед намерен экранизировать все портфолио id.

мог бы написать и сценарий фильма *Wolfenstein*. Пока Холленсхед торговал нацистами-оккультистами, компания **MTV Films** приобрела права на экшен **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. Игра, которую в феврале выпускает издательство **Atari**, посвящена граффити и борьбе за свободу. Это и привлекло эмтивишников. Режиссер игры и известный хип-хоп-модельер **Марк Эко** (Marc Ecko) примет участие в проекте в качестве продюсера. Пока не известно, появится ли в фильме кто-нибудь из знаменитостей, озвучивших персонажей *Getting Up*. Напомним, среди них рэпперы **Талиб Квели** (Talib Kweli), **The RZA** и **Шон Комбс** (Sean «Diddy» Combs), а также актрисы **Росарио Доусон** (Rosario Dawson) и **Бриттани Мерфи** (Brittany Murphy).

## ■ ЧУВАК УНИЧТОЖИТ РАЙ

Многие куда более успешные студии, чем **Running With Scissors**, закрываются, не выжив в суровом мире игровой индустрии. RWS, распространяющая свои игры из серии **Postal** преимущественно через интернет (западные издатели боятся подписываться под ТАКОЕ), напротив, прекрасно существует уже без малого десять лет. А в последнее время интерес публики к *Postal* значительно вырос. Причиной тому



■ Уве Болл уже думает над кастингом *Postal*.

PC и Xbox 360. Игра носит подзаголовок **Catharsis**. Как будет духовно очищаться почтовый Чувак, пока неизвестно. Разработчики уверяют, что нас ждет история такого плана: что может случиться с Чуваком, после того, как он уничтожил Рай и оставил на его месте радиоактивную парковку?

■ RWS намерено продолжить «праздник непослушания».



стал анонс фильма по мотивам игры. Режиссером киношки стал ужасный, но вовсе не великий **Уве Болл** (Uwe Boll). Ребята из RWS так комментируют протесты фэнзов: «Мы следим за проектом, помогаем Боллу и, кроме того, мы уже получили свои деньги, так что не беспокойтесь, живите, как вам нравится». Ну и наконец, главная новость – *Running With Scissors* объявили о разработке **Postal 3** для

Акелла

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

# СОТВАТЬ КИШ



В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

Аугарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый непринужденный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту.

Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов

Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы

Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль

Около 30 различных локаций

© 2006 "Akella" © 2005 "Cinematix"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тел. Москва: 800-200-4000 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультигейм" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла



Медиа

ВИДЕОГЕНА

Различные права вложены в компании "Союз", "Медиа" и "Видеогена".



Южнокорейская правительственные организация **The Korea Media Rating Board**, решаясь, какие игры можно продавать на территории страны, а какие нельзя, выступила с обращением к западным разработчикам и издателям. KMRB попросила перестать очернять Северную Корею, предупредив, что все игры, где северные корейцы будут изображены «плохими парнями» будут запрещены к продаже. Такая участь уже постигла *Ghost Recon 2* и *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*. «Уважайте нашу историю и наш народ, а не пытайтесь сделать из нас международных врагов», – заявили цензоры.



■ Дель Торо даже похож на Джексона.

По неофициальной информации, главным человеком на съемочной площадке фантастического боевика **Halo** станет **Гильермо Дель Торо** (Guillermo Del Toro). Говорят, на этот пост режиссера «Блайд-2» и «Хеллбой» приводит продюсер фильма **Питер Джексон** (Peter Jackson). Джексон, которого самого прочили в режиссеры экранизации популярной игры от **Bungie** и **Microsoft**, уверен, что Дель Торо справится. Сценарий *Halo* уже готов, съемки пройдут в Новой Зеландии. Как только у фильма появится режиссер, одобренный киностудиями **20th Century Fox** и **Universal**, начнется кастинг. Любопытно, кого возьмут на роль Мастера Чифа?

## ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ...



■ В.О.У.Т. – первая игра возрожденного Acclaim.



■ На серию Extreme G нашелся покупатель. Остальное наследие Acclaim, похоже, никому не нужно.



■ Acclaim переориентировалась на детские игры.

нок **Extreme G**. За первые три части файтинга *Mortal Kombat* дают всего 5 тысяч.

На подобном же аукционе ветеран игровой индустрии **Говард Маркс** (Howard Marks) за 100 тысяч долларов получил права на имя **Acclaim Games**. В прошлом веке Маркс был одной из ключевых фигур в издательстве **Activision**, и даже владел крупным пакетом акций. Теперь он хочет воскресить Acclaim. Уже совсем скоро компания вернется на рынок, но в новом качестве. Издательство будет выпускать в Америке недорогие азиатские онлайновые проекты для детей. Пробным «шаром» станет корейская игра **B.O.U.T.**, посвященная яростным сражениям гигантских роботов. Игра бесплатна, но на запчасти для мехов родителям детишкам придется раскошелиться.

Издательство **Acclaim** возвращается в бизнес. Известную компанию признали банкротом в сентябре 2004 года. Тогда без работы остались 600 человек, а все имущество издательства, включая точилки для карандашей, ушло с аукциона. Вырученные средства так и не смогли покрыть огромный долг Acclaim в 100 миллионов долларов. Сейчас нью-йоркский суд по банкротствам распродает интеллектуальную собственность издательства. На онлайновый аукцион выставлено более 200 игр прошлых лет. Ажиотажа не наблюдается, так что даже ты можешь прикупить себе права на, скажем, **Double Dragon III**. Большинство лотов пока никого не заинтересовали. Самая большая цена – 75 тысяч долларов – предложена за серию футуристических го-

## «БРАТЬЕВ ПО ОРУЖИЮ» ПОКАЗАЛИ ПО ТВ

Незадолго до релиза военного шутера **Brothers in Arms**, разработчики из студии **Gearbox Software** продемонстрировали геймплейные отрывки ветеранам Второй мировой войны. Старички были тронуты до глубины души и уверяли, что столь правдоподобного отображения военных событий они еще не видели. Возможно, все это было лишь спланированным пиар-ходом, однако 18 декабря прошлого года американский телеканал **The History Channel** показал двухчасовую передачу, озаглавленную *Brothers in Arms*. Документальный фильм был посвящен истории 101-го военно-воздушного и 502-го парашютно-пехотного полков. При помощи компьютерной игры телевизионщики воссоздали высадку в Нормандии и проследили судьбы двух полков с 6 по 13 июня 1944 года.



■ Из *Brothers in Arms* сделали документальное кино.

Игровая нарезка была дополнена воспоминаниями очевидцев и комментариями историков. Надо заметить, что *The History Channel* не впервые прибегает к помощи игрофилмов. Так, полтора года назад телевизионщики использовали стратегию **Rome: Total War** для документально-го сериала, посвященного великим битвам античности.



■ С помощью *Rome* телевизионщики воссоздали битву римлян и карфагенян.

Акелла

Тайна долины  
драконов

# Keepsake



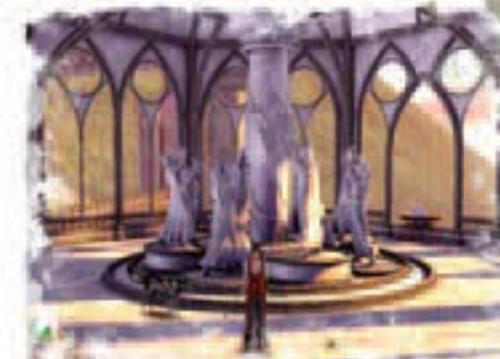
Лидия направлялась на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком - драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.

Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой

Захватывающий сюжет, полный тайн и неизданных открытий

Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры

Интерактивная система подсказок Зак всегда намекнет вам, что делать дальше  
Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты



Медиа-холдинг и издательский дом

СОЮЗ "Медиа" + Телевидение

Медиа

ВИДЕОЛЕНД



© 2005 "Akella", © 2005 "Lighthouse Interactive", © 2005 "Wicked Studios"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тел. горячая линия: 09999-263-8871. E-mail: - support@akella.com

Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультиграйд" [www.multigtrade.com.ua](http://www.multigtrade.com.ua)

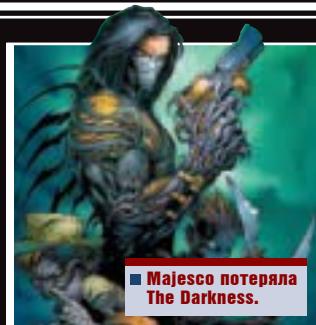


Акелла



■ В *Condemned* насилия с избытком.

Американская организация **Family Media Guide**, работающая при поддержке Национального института СМИ и семьи, опубликовала список десяти самых жестоких игр 2005 года. Этот рейтинг составлен с учетом 4000 критериев специально для родителей. Возглавляет ТОР 10 четвертая часть **Resident Evil**, на втором месте скандально-знатнейшая **Grand Theft Auto: San Andreas**, а замыкает тройку лидеров консольный экшен **God of War**. В кровавый чарт также попали **Crime Life: Gang Wars, Condemned: Criminal Origins и True Crime: New York City**.



■ Majesco потеряла *The Darkness*.

**Majesco Entertainment** на всех парах мчится к обрыву. Дела идут из рук вон плохо. После провала **Advent Rising** и **Psychonauts**, акционеры компании слышат только об убытках. Чтобы хоть как-то держаться на плаву, руководству пришлось продать неназванному издателю права на два потенциальных хита: **The Darkness** и **Ghost Rider**. Обе игры основаны на комиксах, и обе рассказывают о мрачных ребятах, познакомившихся с демоническими силами. Кстати, *The Darkness* делала **Starbreeze Studios**, создавшая в 2004 году лучшую игру по кинолицензии **The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay**.

## ДВЕ ПОЩЕЧИНЫ TAKE-TWO



■ San Andreas стал причиной большого пиар-промаха.



■ Hot Coffee «обожг» Take-Two минимум на 50 миллионов долларов.

Под конец 2005 года издательство **Take-Two Interactive** получило сразу две увесистых оплеухи от экспертов, и обе так или иначе были связаны со скандальным экшеном **Grand Theft Auto: San Andreas**. Пиар-агентство **Fineman PR** из Сан-Франциско опубликовало список десяти самых больших промашек, допущенных в сфере связей с общественностью. На первом месте обосновался голливудский небожитель **Том Круз** (Tom Cruise), который здорово подпортил себе репутацию публичной пропагандой сайентологии и оскорблений в адрес актрисы **Брук Шилдс** (Brooke Shields). А вот седьмое место досталось скандалу вокруг патча **Hot Coffee** для GTA: San Andreas. Пиарщики удивляются: мол, мало Take-Two Interactive было проблем с



■ Эйблер признан худшим из худших.

этой крайне неоднозначной серией, так издатель еще умудрился проглядеть секс-контент, спрятанный в игре. Когда разразился скандал, руководство Take-Two попыталось свалить вину на модификаторов из народа, но ложь разоблачили в считанные дни. Издательство нанесло ущерб имиджу всей игровой индустрии, лишилось миллионов долларов и потеряло доверие многих родителей, покупающих игры для своих детей. На наш взгляд, в рейтинге Fineman PR Тома Круза и Take-Two следует поменять местами. Не зря же сетевое издание **Investors.com** признало главу Take-Two **Пола Эйблера** (Paul Eibeler) «худшим исполнительным директором 2005 года». Эйблер отвратительно работает, и именно из-за него издательство терпит убытки – считает эксперт **Investors.com**.

## ■ В BLIZZARD СНОВА ПОБЕГ



■ Первый концепт Starfall выглядит... привлекательно.

**Blizzard Entertainment** продолжает оставаться чуть ли не главной кузницей кадров Америки. За последние несколько лет от нее отпочковались с полдюжины студий (на вскидку вспоминаются **ArenaNet, Flagship Studios, Castaway Entertainment** и **Red 5 Studios**). И вот – новая поросль. Бывшие сотрудники недавно зарытой **Blizzard North** основали в Калифорнии студию **Hyboreal Games**. По такому поводу идеолог **Diablo** **Билл Ропер** (Bill Roper) послал коллегам поздравительную ноту в духе: «Как здо-



■ Hyboreal Games обещает незаурядную фантастическую RPG.

СОВЕРШЕННЫЕ  
УБИЙЦЫ

# GENE TROOPERS

Акелла



CAULDRON



PLAYLOGIC<sup>®</sup>

дата, развлечения & технологии



Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

© 2005 "Akella" © 2005 "Cauldron"

Поддержка: 044 461-4614 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой: [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультигейм" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



Акелла

В новой бойне, бушующей во вселенной, сонныи опасности боисками стали отряды генетических боинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, боини захватывают подходящих существ и преброшают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В добавление всего, у него отнимают единственного дорогого человека - родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой поборачивает блаженное бего руки оружие против своих создателей.

## ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития набылок персонажа



М.Фонд

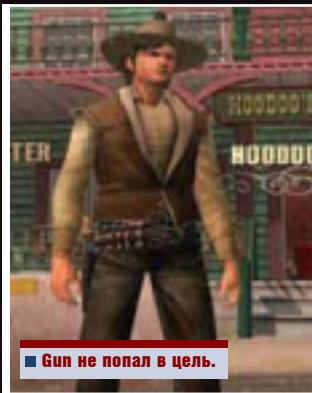
ВИДЕОЛЕНД

Печатное право в издательстве "Союз", "М.Фонд" и "ВидеоЛенд"



■ Томпсон снова в ударе.

Флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson) продолжает бороться с игровой индустрией всеми доступными ему методами. Индустрия безропотно терпит удары, а вот геймеры – нет. С некоторых пор Томпсон стал получать электронные письма и телефонные звонки с угрозами. Голос одного из звонивших, который пообещал мутировать юриста, а потом убить способом, подсмотренным в любимой игре, Томпсон записал на кассету. Полиции удалось найти хулигана. Им оказался 16-летний тихасский школьник. Парня арестовали, и теперь ему грозит 4000 долларов штрафа и до года заключения. Джек счастлив.



■ Gun не попал в цель.

В конце прошлого года руководство издательства **Activision** оставило без рождественских подарков своих акционеров. Выражаясь менее образно, компания сообщила, что из-за низкого интереса геймеров к играм вообще и продукции Activision в частности, финансовые результаты окажутся ниже спрогнозированных и мало кого обрадуют. Ковбойский экшен **Gun** разошелся в США мизерным тиражом в 225.000 экземпляров, а полицейская история **True Crime: New York City** показала еще более худший результат: всего 73.000 копий. Единственная игра, стабильно приносящая доход, – шутер **Call of Duty 2**.

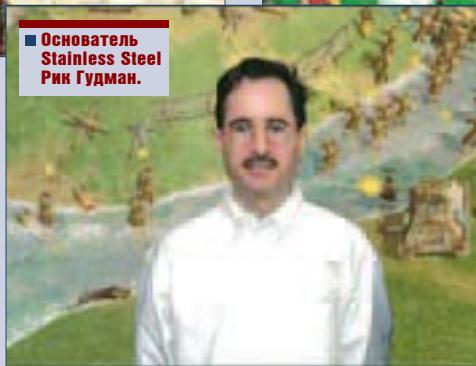
## ■ RTS-МАСТЕРА ИЩУТ РАБОТУ



■ Rise & Fall стала финальной песней SSS.



■ После выхода Empires ребята из SSS начали сотрудничество с Midway.



■ Основатель Stainless Steel Interactive Рик Гудман.

Узнавать грустные новости всегда неприятно, и еще хуже – доносить их до твоего сведения. **Stainless Steel Studios Interactive** (SSS) больше нет. Возможно, ты не очень хорошо ориентируешься в названиях компаний, но стоит мне назвать игры, сделанные этой студией, и ты поймешь о ком речь. Stainless Steel – одна из лучших компаний, разрабатывавших стратегии в реальном времени. В 1998 году студию основал главный дизайнер **Age of Empires** **Рик Гудман** (Rick Goodman), и за семь лет своего существования она сделала две игры: **Empire Earth** и **Empires: Dawn of the Modern World**. Накануне закрытия ребята из Stainless Steel как раз заканчивали стратегию **Rise & Fall: Civilizations at War** для издательства **Midway**. Античные армии ждали сво-

их полководцев, ты, быть может, готовился стать Цезарем или Александром Македонским – и вдруг... такой облом.

Первым печальную весть донес до фенов программист Stainless Steel **Дэниел Хиггинс** (Daniel Higgins).

– Это правда, SSS

перестала существовать, – написал он на форуме **Rise & Fall**. – Я не имею права посвящать вас в детали случившегося, но могу заверить: игра оставлена нами в превосходной форме, мы неслись к релизу на всех парах и лишь несколько недель отделяли нас от золотого диска. Увы, когда делаешь игры, не все факторы находятся под твоим контролем.

Издательство Midway намерено выпустить **Rise & Fall** в этом году. Хиггинс не врал: от мастердиска игру отделяют лишь несколько багов.

## ■ NOVALOGIC ПОЙМАЛИ ЗА РУКУ



■ Возможно, Joint Operations: Typhoon Rising сделана на пиратском ПО.



■ NovaLogic сама разрабатывает программы, и проблемы борьбы с пиратством ей близки.

Незадолго до релиза шутера **Far Cry**, разработчик игры, немецкая студия **Crytek**, оказалась замешана в скандале. В ее офисе прошли обыски. Искали нелегализованное программное обеспечение. Кое-что, кстати, нашли, но после выхода блестательного **Far Cry** о пиратстве как-то сразу позабыли.

Недавно в такой же неприятной ситуации оказалась американская студия **NovaLogic**, известная тебе по милиитари-сериям **Delta Force** и **Joint Operations**. Организация **Business Software Alliance**, занимающаяся проблемами пиратства, обследовала 700 компаний. Попались лишь пятеро, и среди них – NovaLogic. Сотрудники студии использовали нелегализованные копии программ от **Adobe**, **Apple**, **Autodesk**, **File-Maker**, **Macromedia**, **Microsoft** и **Symantec**.

В итоге «отряд Дельта» оштрафовали на 153.500 долларов и строго отчитали: мол, чтоб такое больше не повторялось! Президент NovaLogic **Ли Миллиган** (Lee Milligan) незамедлительно принес правообладателям свои извинения, и заверил: произошедшее – результат досадного недоразумения. Ага, как же, знаем мы такие недоразумения...

Акелла

# World Racing 2

ПРЕДЕЛЬНЫЕ  
ОБОРОТЫ!

PLAYLOGIC  
www.playlogic.com

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, зцепившись в руль спортивного, обязательно захочет повторить пережитое. И только World Racing 2 предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит адреналинистам разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!

## Особенности игры

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто

© 2005 "Akella"  
© 2005 "Playlogic"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: 044 464-46-46. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru) Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



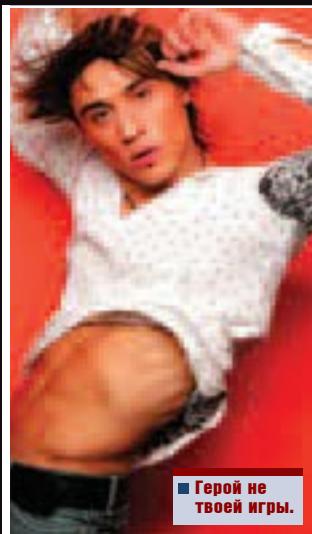
Акелла



М.Видео  
ВИДЕОЛЕНД

Почетный продавец в интернет-магазинах "СОЮЗ", "М.Видео" и "Эльдорадо".





Совсем недавно мы сообщали тебе о тотальной «компьютеризации» певицы **Глюкозы** – девушка не только озвучила Нэнси Дрю в серии квестов, локализуемых издательством «Новый Диск», но и сама согласилась стать героиней пока не объявленных игр. Вслед за ней в виртуальную реальность вторгся певец **Дима Билан**. Компания **Game Factory Interactive** получила права на создание, выпуск и распространение компьютерных игр с Биланом в главной роли. Сам понимаешь, на кого рассчитаны подобные игры – не на парней и вообще не на геймеров.



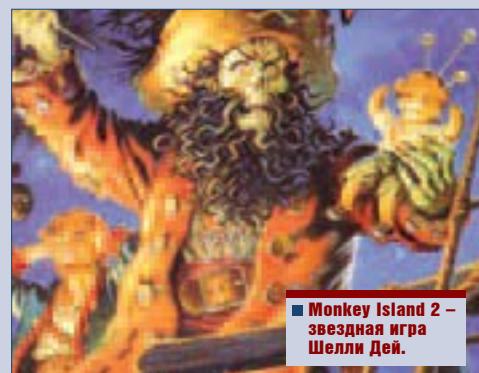
Французское издательство **Ubisoft** вновь перенесло дату релиза долгожданного тактического экшена **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**. Не рви волосы на голове, игру отложили всего лишь на месяц, и вместо февраля, она появится в магазинах в марте. Все версии Advanced Warfighter выйдут одновременно, так что персонажи на этот раз не будут чувствовать себя обделенными. Они начнут спасать президента США в один день с владельцами других платформ. Также Ubisoft наконец-то объявило официальное название четвертой части похождений Сэма Фишера – **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**.

## ШЕЛЛИ ДЕЙ ДОИГРАЛАСЬ

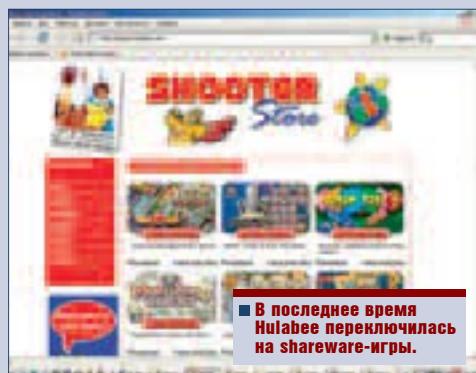
Некоторых электронные игры делают миллионерами, а некоторых – отправляют прямиком в тюрьму. Ближайшие 30 месяцев 45-летняя **Шелли Дей** (Shelley Day) проведет за решеткой. За что? Чуточку терпения, уважаемый читатель. Свою карьеру Шелли Дей начала в компании **LucasArts**. Из известных игр, к которым приложила руку эта женщина, можно выделить **Monkey Island 2**. Позже, вместе с создателем серии *Monkey Island* **Роном Гилбертом** (Ron Gilbert), Дей основала компанию **Humongous Entertainment**, специализировавшуюся на выпуске игр для детей. Humongous входило в тройку лучших издательств, работающих на детском рынке. Не удивительно, что компания пользовалась спросом у конкурентов – сначала ее купила **GT Interactive**, а затем **Infogrames**. Шелли



Дей даже попала в список «Электронная элита», составленный ими-нитым журналом **Time**. Четыре года спустя Дей основала новую компанию **Hulabee Entertainment**. Штат издательства был укомплектован из бывших сотрудников Humongous. Не изменился и профиль компании. Hulabee издавало детские игры, наподобие **Moop and Dreadly**. Дела шли не ахти, и Шелли начала нуждаться в деньгах на личные расходы. Она взяла заем в полтора миллиона долларов в **Asia Europe Americas Bank**, солгав при этом, что продает Hulabee издательству **Vivendi Universal Games**, и кредитору не стоит волноваться о своих деньгах. На самом деле, Шелли Дей собиралась купить для себя дом за 3 миллиона. Кредит она отдать не смогла, запуталась во лжи и угодила в тюрьму.



■ **Monkey Island 2 – звездная игра Шелли Дей.**



■ **В последнее время Hulabee переключилась на shareware-игры.**

## Midway плодит безработных



■ **Ratbag, славная гоночная игра, так ничего и не сделала для Midway.**



■ **Gauntlet – лебединая песня Midway San Diego.**

Издательство **Midway** практически одновременно закрыло принадлежащие ей студии: в Сан-Диего, США и Аделаиде, Австралия. Двойной удар вызван, вероятно, далеко не раздужным финансовым состоянием компании – согласно собственным прогнозам, за текущий финансовый год издательство потеряет около 100 миллионов долларов.

Для сотрудников студии в Сан-Диего известие об увольнении не стало неожиданностью – их зарлаговременно предупредили, что как только они завершат слэшер **Gauntlet: Seven Sorrows**, все свободны. А вот разработчиков из **Midway Australia** ждал неприятный сюрприз. Дело в том, что австралийский филиал был создан в августе прошлого года на базе студии **Ratbag Games**, которую Midway купила за 5.7 миллионов долларов. Предполагалось, австралийцы делают для хозяина гоночные игры. Так ли все было или нет – теперь не узнать. Семьдесят сотрудников Midway Australia отправились на биржу труда. Что ж, посмотрим, поможет ли подобное «самоистязание» издательству. Расходы, конечно, сократятся, но кто будет создавать игры?

# 10 СМУЛЬТИМЕРИД

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИННОЙ

По материалам игровой индустрии  
и реальной жизни  
в городе 1С-Мире. Издательство  
«СТВ», г. Москва, 101000  
Санкт-Петербург, 191000  
Тольятти, 444000  
Москва, ул. Кутузовский, 10, стр. 10



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.  
© 2005 ООО «Кинокомпания «СТВ».



Французская студия **White Birds Productions**, основанная в 2003 году автором чудесной квест-дилогии *Syberia* **Бенуа Сокалем** (Benoit Sokal), сейчас завершает разработку адвентуры *Lost Paradise*. Перед релизом один из соучредителей White Birds **Мишель Бамс** (Michel Bams) в двух словах рассказал, чего еще ждать от студии Сокала. А ждать, оказывается, следует аж три игры: *Sinking Island*, *Aquarica* и *Martine*. *Sinking Island* будет детективной историей в стиле нуар, *Aquarica* станет первой полностью трехмерной игрой White Birds, а *Martine* разрабатывается для детей.



На издательство **Electronic Arts** вновь подали в суд. **Пернелл Харрис** (Pernell Harris), владелец независимой студии **Virtual Jam**, обвиняет «электроников» в плагиате. По его словам, в конце 2003 года он встретился с руководством издательства и предложил концепцию спортивного проекта *Heart of a Champion*, в котором геймер возвращал бы игрока в американский футбол со школы до профессиональной лиги. Тогда Харрис ушел ни с чем. Однако в *Madden NFL 06* появился Superstar Mode, напоминающий тот, что владелец Virtual Jam придумал для *Heart of a Champion*. Мы будем следить за ходом суда.

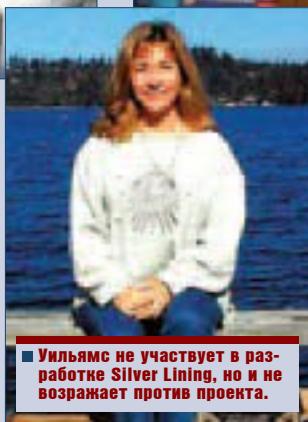
## ИНОГДА ОНИ ВОЗВАЩАЮТСЯ-2



■ Вы слышали: King's Quest 9 переименовали в Silver Lining!

■ Графика Silver Lining проста, но симпатична.

Несколько страницами раньше мы писали о том, что издательство **Acclaim** снова в строю. Однако это не единственный пример чудесного воскрешения. Несколько месяцев назад компания **Vivendi Universal Games** добилась прекращения разработки адвентуры *King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining*. Любительская команда **Phoenix Online Studios** мечтала дать знаменитой саге *King's Quest* логическую связку, однако правообладатель пригрозил судом. Разработчики пытались показать VU Games свой проект, которому посвятили четыре года, клятвенно обещали распространять игру только бесплатно и даже кивали в сторону создательницы сериала King's Quest **Роберты Уильямс** (Roberta Williams), которая знает о существовании *Every Cloak Has a Silver Lining* и не препятствует разработке. Увы, суровый издатель

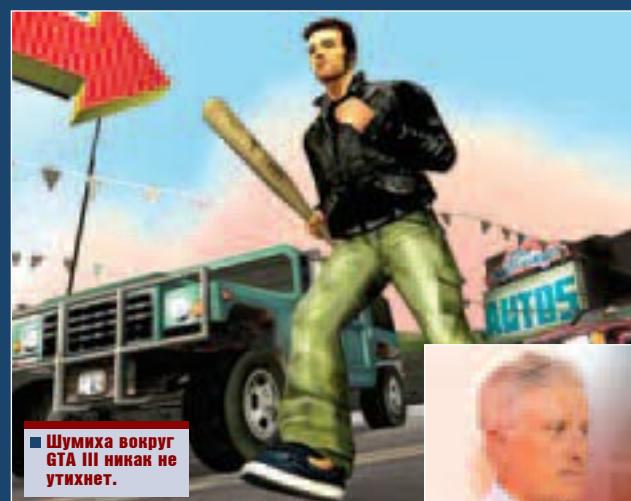


■ Уильямс не участвует в разработке Silver Lining, но и не возражает против проекта.

был непреклонен. Phoenix Online Studios пришлось объявить о закрытии проекта и убрать все материалы, посвященные King's Quest 9, со своего сайта.

А потом случилось чудо. Поклонники сериала забросали VU Games письмами и петициями с просьбой разрешить Phoenix Online продолжить работу. Был даже создан специальный сайт в поддержку любительской студии. И издатель сжался. После длительных переговоров, фэнам позволили использовать персонажей King's Quest. Изменили только имя игры, теперь она называется просто *Silver Lining*. Первый эпизод, озаглавленный *Shadows*, выйдет в 2006 году, а за ним последуют еще две главы *Silver Lining*.

## ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ПОД УГРОЗОЙ



■ Шумиха вокруг GTA III никак не утихнет.

В США в штате Алабаме продолжается рассмотрение дела против компаний создававших и продававших *Grand Theft Auto III*. На скамье подсудимых ютятся издательства **Sony** и **Take-Two Interactive**, студия **Rockstar Games**, а также сети магазинов **Wal-Mart** и **GameStop**.



■ Судья запретил Томпсону заниматься юридической деятельностью в Алабаме.

Если игровая индустрия потерпит поражение в деле, будет создан судебный прецедент и игрофелов начнут обвинять во всех смертных грехах.

**1C**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

**МУЛЬТИМЕДИА**

Библиотека игровых программ  
и управляющих работ  
издательства Мультимедиа  
издательства и формата CD  
г. Москва, Московская ул. 24,  
ул. Остоженка, д. 21  
Телеф. +7 (495) 231-44-67  
Факс: +7 (495) 231-44-67  
E-mail: [multimed@mail.ru](mailto:multimed@mail.ru)

# МАГИЯ КРОВИ

"Магия Крови - совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XS Magazine", 09'2005

"Главное впечатление" - это проект с довольно привлекательной идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр, в графике "жанр" которых принято писать маниакальные гончарные магазины/RPG" - "PC Игры", 11'2005

"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." - "Страна игр", 11'2004

**1C**  
ФОРМАТ 16

SKYFALLEN

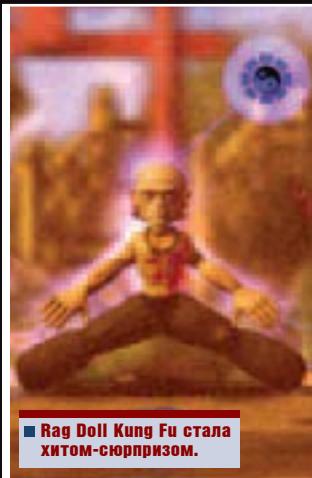
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ Dangerous Waters пропустят через Steam.

Когда **Valve Software** запускала свой сервис цифровой дистрибуции **Steam**, многие посчитали, что эта система придумана ради одной игры – **Half-Life 2**. Оказалось, вовсе нет. Steam успешно функционирует и сегодня, развивается и привлекает все больше издателей. На днях к группе компаний, выбравших сервис Valve, примкнуло издавательство **Strategy First**. Оно намерено распространять через Steam как золотые хиты, вроде серий **Kohan** и **Jagged Alliance**, так и новые игры. Сотрудничество начали с морского симулятора **S.C.S - Dangerous Waters**.



■ Rag Doll Kung Fu стала хитом-сюрпризом.

Создатель платформера **Rag Doll Kung Fu** **Марк Хили** (Mark Healey) принял решение покинуть **Lionhead Studios**, где он трудился дизайнером. Хили и **Питер Молине** (Peter Molyneux) проработали вместе больше десяти лет и их имена значатся рядом в титрах **Dungeon Keeper**, **Syndicate Wars** и **Magic Carpet**. Главе Lionhead было нелегко отпустить друга, да и тот долго не решался сообщить о своем решении. Хили надеялся делать свои игры в свободное от основной работы время. Сейчас он отдыхает, но в его ближайших планах – создание собственной студии.

## СДЕЛАЛ OLLIE, ЗАПЛАТИ OLLIE!



■ Так Ollie выглядел в начале 80-х.



■ Так Ollie выглядит сейчас.

Легендарный скейтбордист **Алан Гелфанд** (Alan Gelfand), более известный под прозвищем «Ollie», подал в суд на игровые издавательства **Disney Interactive** и **Sega** и еще несколько компаний, имеющих отношение к скейтбордингу. Гелфанд уверен, что ему задолжали порядка 20-ти миллионов долларов.

В 1976 году Ollie первым начал отталкиваться от поверхности «коромы» скейтборда. Этот довольно простой прием, легший в основу дюжин куда более искусных трюков, получил имя автора. Слово Ollie угодило даже в Оксфордский словарь английского языка. Алан Гелфанд, не-долго думая, зарегистрировал свое имя, как торговую марку и стал зарабатывать на нем. Он открыл площадку для катания на скейте Olliewood и продолжает гонять на доске, не взирая на свой возраст – сейчас ему 42 года.



■ Ollie лег в основу многих других трюков.

Обратиться в суд Гелфанда заставило тотальное нежелание большого бизнеса платить ему за использование его имени и его трюка в играх и других продуктах.

– Слово Ollie принадлежит Ollie, а Madonna – Мадонне! – хором уверяют адвокаты, представляющие интересы Гелфанда. – Вы не можете использовать чье-то имя и не заплатить. У этого имени есть хозяин!

В иске не говорится, какие конкретно игры нарушили права Ollie, но, судя по всему, речь идет о **Disney's Extreme Skate Adventure** и **Ollie King**. Что любопытно, к издавательству **Activision**, выпустившему полсотни разных версий игр серии **Tony Hawk's Pro Skater**, у Аланы Гелфанда почему-то претензий нет. Может быть, из уважения к своему коллеге по доске **Тони Хоук** (Tony Hawk)?

## РУНЕТ ВЫБИРАЕТ ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ



■ Дамы по-прежнему голосуют за «Носынку».



■ Молодежь выбирает шутеры и экшены.

Исследовательский холдинг **ROMIR Monitoring** по заказу агентства **Enter Media** провел социологический опрос на тему «Игры, в которые играют пользователи Интернета». Как выяснилось в результате опроса 1500 обитателей Рунета, 34 процента из них считают игры своим хобби, 11 процентов регулярно заходят на игровые сервера, 66 процентов играют раз в неделю и ча-

ще, а 41 процент геймеров проводит за игрой от часа до 3 часов в день.

Самыми популярными жанрами игр оказались логические игры, стратегии и экшены. Основной аудиторией логических игр оказались мужчины и женщины старше 30-ти лет, причем наибольшей популярностью такие игры пользуются в возрастной группе 40 «с хвостиком». Мужчины выбирают карты, шашки и шахматы, а дамы отдают предпочтение **Tetris**, **Lines** и пасьянсу «**Косынка**».

Типичный любитель стратегий – это молодой (до 30-ти лет) мужчина. Женщины интересуются пошаговыми стратегиями, но пасуют, если видят RTS. Экшены также привлекают молодых мужчин. Лишь 7 процентов опрошенных дам и 10 процентов мужчин старше 45 лет играли за последние полгода в экшены.

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
СМУЛЬТИМЕДИА

Со временем появятся новые  
версии игр: 10 Мультиплатформа  
для ПК и игровая приставка 10  
Смарт. Магазины, где в продаже  
Смарт-игры: 27  
Балт, г. Москва, а/я 100  
Смарт-игры 10  
Балт, г. Москва, а/я 100  
Смарт-игры 10  
Балт, г. Москва, а/я 100

# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



10+

SOFTWARE  
Xbow

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2005 X-BOW SOFTWARE.  
Все права защищены.



## ГРЯДЕТ ECG

9-15 марта в рамках известной компьютерной выставки **CeBIT** пройдет мероприятие **Euro Cyber Games**, состязания между чемпионами отборочных **WCG** минувшего года. А это значит, что болельщики снова увидят противостояние **Deadman** и **Grubby** (*Warcraft III*), **Virtus.pro** и **Mouz** (*Counter-Strike*) и многие другие непредсказуемые матчи. Призовой фонд ECG 2006 составит 150 тысяч евро, и организаторы собираются пригласить более 330 участников из 30 стран. Согласно условиям участвовать смогут только призеры, живущие в Европе.



■ Китаец Jivo стал первым «кутиком» Москвы.

## КИБЕРМЕТЕЛЬ

В середине декабря в столичном районе Жулебино прошел масштабный геймерский праздник под названием «Киберметель» – в шести номинациях разыгрывалось 200000 рублей. Героем состязаний стал **Cooler**, победивший в турнире по *Quake 4* и занявший второе место в *Quake III*. Среди дуэлянтов в *Warcraft III* также сюрпризов не наблюдалось – всех по традиции сделал **Deadman**. А вот в дисциплине *Counter-Strike* главный приз неожиданно унесла сборная солянка **HighTime**, состоявшая из четырех бойцов **Virtus.pro** и харьковчанина **pro100.Edzie**.

## COOLLER ВЫИГРАЛ CPL WINTER

■ **Toxic** дважды обыгрывал **Cooler** на карте TMP Lost Fleet, но каждый раз уступал в третьей битве.



14-18 декабря 2005 года в Далласе (США) состоялся регулярный зимний турнир **CPL Championships**, собравший огромное количество киберспортсменов со всех уголков земного шара. Геймеры разыграли призовой фонд в размере 100000 долларов в дуэльных дисциплинах *Quake 4* и *F.E.A.R*, а также в *Counter-Strike* 5x5. Если пару лет назад российские геймеры и не мечтали о поездке за океан (американскую визу получить было практически невозможно), то в этот раз сразу трое наших «квакеров» участвовали в соревнованиях. Главным претендентом на победу, конечно же, был москвич **Cooler**, действующий чемпион мира по *Quake III*. И он доказал, что важна не игра, а личное мастерство. Столичный боец дебютировал великолепно, разгромив двух американцев, мексиканца и англичанина. Впервые пришлось потрудиться Куллеру лишь в четвертьфинале с «темной лошадкой» **cK-Nomadic** – на второй карте москвич победил лишь в дополнительное время. После это-



■ Вечно хмурый **Cooler** не скрывал радости, став первым чемпионом по *Quake 4*.

■ Чемпионы по контролю **SK Gaming** (слева направо): Shajdan, Vilden, Ahl, Fisker и SpawN.

го из конкурентов осталось лишь двое шведов, **Fox** и **Toxic**, но россиянин, почувствовавший кураж по ходу турнира, сумел одолеть и их. В состязаниях по *Counter-Strike*, несмотря на

непривычно маленький для мероприятий от CPL призовой фонд, померились силами сильнейшие команды планеты. При такой конкуренции места в ТОР 3 не нашлось даже **Team 3D**, **compLexity** и **NiP**. Ну а первое место уверенно заняла **SK Gaming**, не проигравшая на чемпионате ни одной битвы.

Результаты CPL Winter по *Quake 4*:

- 1 место – **Cooler** (Россия) – \$9000;
- 2 место – **SK.Toxic** (Швеция) – \$5600;
- 3 место – **ic-FOX** (Швеция) – \$3600.

Результаты CPL Winter по *Counter-Strike*:

- 1 место – **SK** (Швеция) – \$18000;
- 2 место – **Lunatic-Hai** (Корея) – \$12600;
- 3 место – **JMX** (США) – \$8400.

## РЕВАНШ МОСКВИЧЕЙ



■ Rush3D считается самой стабильной командой России.

Не успели утихнуть страсти вокруг **CPL Championships**, как в киевском клубе «Планета-X» начался еще один крупный чемпионат по *Counter-Strike*. Помериться силами в столице Украины приехало около 15-ти лучших кланов СНГ. Основным фаворитом по результатам осеннего **ASUS Cup** считалась местная команда **A-Gaming**. Это, впрочем, лишь подстегивало московские кланы взять реванш – и в итоге они полностью оккупировали призовой пьедестал. Борьба за красивый кубок развязалась между извечными конкурентами из **Virtus.pro** и **ForZe**. Впервые со-

перники встретились в финале виннера, победитель которого обычно и выигрывает соревнования. К удивлению всех зрителей, чемпионы России уступили с крупным счетом 8:16. В сетке лузеров **VP** разгромили **Rush3D**. По правилам Double Elimination теперь им требовалось дважды одолеть «Форзов», но удалось «взять» лишь одну карту, *de\_nuke*. На *de\_dust2* же с преимуществом в три очка сильнее оказались ForZe. Отметим, что в составе последних «зажигал» **Sally**, который еще в марте 2005 года выступал за «Виртузов».



■ **Sally** (в центре) обставил своих бывших партнеров.

Журнал еще не продается в вашем любимом клубе? Тогда срочно говори директору, что у нас для него выгодное предложение по распространению! А тебе за старания (если сотрудничество с клубом будет налажено) мы обязательно сделаем какой-нибудь приятный подарок. Ждем писем на [dauldi@cyber-sport.ru](mailto:dauldi@cyber-sport.ru).

Свежий номер  
уже в продаже  
цена 120р.

ЧИТАЙ  
ЖУРНАЛ **PRO** ГЕЙМЕРОВ

ЛУЧШИЕ МАТЧИ ГОДА | 18

СДЕЛАЙ СВОЙ МУЗЫК | 94

КОЛОНКА ТИКНЕКУ | 10

CSWC3/Q4/SC ЖУРНАЛ PRO ГЕЙМЕРОВ  
**cyber***sport*  
01(4), ЯНВАРЬ, 2006

Наши  
в Америке

О будущем  
WCG Россия 2006 | 25



VIDEO С CPL Winter и КиберМетели | МОДЫ БИКИ | ШИКИИРТ И СОЛЛЮКЕТКИ | ЛУЧШИЕ МУЗЫКИ

Рекомендовано  
Родителям  
и педагогам

Специальный коньюнктурный номер Россия и СНГ, в专题 в  
акционной цене! Подробности на [www.cyber-sport.ru](http://www.cyber-sport.ru)

На DVD:

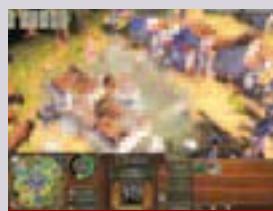
- эксклюзивное видео с CPL Winter 2005 и КиберМетели
- лучшие музыки с фрагментами и коллекция демок за месяц
- видеодокументы Counter-Strike, Warcraft III и Quake 4
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

В январском номере:

на страницах:

- CPL Winter глазами Coolera и Zoo (логостар)
- интервью Тони: Квартира, Toss, Viden, Саганаджо
- обучение сделай лучший музыку своими руками
- тактика Quake 4 Warcraft III и Counter-Strike

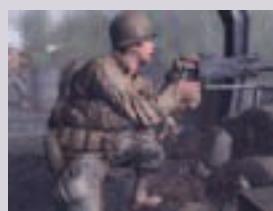
Закажи предыдущие номера журнала на [www.cyber-sport.ru](http://www.cyber-sport.ru)



■ Age of Empires III



■ Battlefield 2: Special Forces



■ Call of Duty 2



■ Civilization IV



■ Harry Potter and the Goblet of Fire



■ Need For Speed Most Wanted

**C**уда по рейтингам продаж на конец 2005 года, в США и Великобритании любят одни и те же игры. Хотя, конечно, есть национальные особенности, куда же без них. Например, американцы чуть больше любят сериал *The Sims*. Англичане, в свою очередь, без ума от *Football Manager 2006*, о которой граждане США если и слышали, то только по радио после полуночи. С другой стороны, стоит ли удивляться тому, что по обе стороны Атлантики покупают одно и то же, если игры хорошие?!? Разве *Civilization IV* не является без пяти минут шедевром? Является. Разве *Age of Empires*

## ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ОКТЯБРЬ – НОЯБРЬ 2005 ГОДА

Название игры	Издатель
---------------	----------

### 20 – 26 ноября

1. Call of Duty 2
2. World of Warcraft
3. Battlefield 2: Special Forces
4. The Sims 2: Holiday Edition
5. The Sims 2: Nightlife
6. Age of Empires III
7. Civilization IV
8. QUAKE 4
9. The Sims Complete Collection
10. The Sims 2

Activision  
Blizzard Entertainment  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Microsoft  
2K Games  
Activision  
Electronic Arts  
Electronic Arts

### 27 ноября – 3 декабря

1. Age of Empires III
2. Battlefield 2: Special Forces
3. Call of Duty 2
4. The Sims 2: Nightlife
5. Civilization IV
6. World of Warcraft
7. The Sims 2
8. Harry Potter & The Goblet of Fire
9. The Sims 2: Holiday Edition
10. Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Microsoft  
Electronic Arts  
Activision  
Electronic Arts  
2K Games  
Blizzard Entertainment  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Microsoft

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ НОЯБРЬ – ДЕКАБРЬ 2005 ГОДА

### 27 ноября – 3 декабря

1. Football Manager 2006
2. Age of Empires III
3. Call of Duty 2
4. Battlefield 2: Special Forces
5. The Sims 2
6. Civilization IV
7. The Sims 2: Nightlife
8. The Movies
9. Need For Speed: Most Wanted
10. F.E.A.R.

SEGA  
Microsoft  
Activision  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
TAKE 2  
Electronic Arts  
Activision  
Electronic Arts  
Vivendi Universal Games

### 4 – 10 декабря

1. Call of Duty 2
2. Football Manager 2006
3. Age of Empires III
4. The Sims 2
5. Civilization IV
6. The Sims 2: Nightlife
7. The Movies
8. Battlefield 2: Special Forces
9. QUAKE 4
10. Need For Speed: Most Wanted

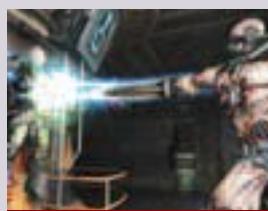
Activision  
SEGA  
Microsoft  
Electronic Arts  
TAKE 2  
Electronic Arts  
Activision  
Electronic Arts  
Activision  
Electronic Arts

**III** не оправдала ожидания миллионов геймеров? Оправдала. Некоторые, правда, бурчат, мол, можно было бы кое-что подправить здесь и там, но никто не слушает. А *The Movies!* Даже ваш покорный слуга (так просто принято писать, на самом деле я никому прислуживать не собираюсь), будучи проездом в Сан-Диего, не удержался и потратил зеленый полтинник на покупку *The Movies*. Больно уж хороша, треклятая.

Каждая из игр, которую ты видишь в TOP 10, заслужила свое место. Здесь нет ни одной случайной игры, все тайтлы проверены вре-

менем, на слуху, узнаваемы и отличноются для подарка. В том числе и *Harry Potter & The Goblet of Fire*. Успех новой иронизации приключений английского Люка Скайуокера был предсказуем. При столь мощной рекламной поддержке *Harry Potter & The Goblet of Fire* раскупили бы огромным тиражом, даже если бы *Electronic Arts* по ошибке разложила бы чистые диски по боксам с обложкой, на которой красуется святая троица: Гарри, Рон и Гермиона.

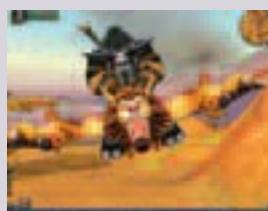
За чартами присматривал  
Иван "Nemezido" Гусев



■ Quake 4



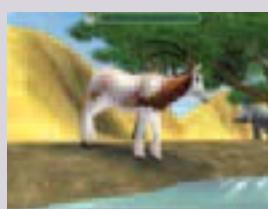
■ The Movies



■ World of Warcraft



■ The Sims 2 Nightlife



■ Zoo Tycoon 2 Endangered Species



■ The Sims 2

# ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

## Февраль – апрель 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Название	Жанр	Дата выхода
25 to Life	Shooter	I квартал 2006
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	28 февраля 2006
American Conquest: Divided Nation	Strategy	23 января 2006
<b>Bad Day L.A.</b>	<b>Action</b>	<b>I квартал 2006</b>
Battleground Europe: World War II Online	Action	Февраль 2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Февраль 2006
City Life	Simulation	Апрель 2006
City of the Dead	Shooter	I квартал 2006
<b>Commandos Strike Force</b>	<b>Shooter</b>	<b>Весна 2006</b>
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	Апрель 2006
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Весна 2006
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	MMORPG	Февраль 2006
El Matador	Shooter	I квартал 2006
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strategy	14 февраля 2006
EverQuest: Prophecy of Ro	MMORPG	21 февраля 2006
EverQuest II: Kingdom of Sky	MMORPG	21 февраля 2006
FIFA Street 2	Sports	Февраль 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Shooter	Март 2006
Galactic Civilizations II: Dread Lords	Strategy	I квартал 2006
Ghost Wars	Strategy	I квартал 2006
Girlzz	Simulation	I квартал 2006
Gods and Heroes	RPG	Февраль 2006
<b>Half-Life 2: Aftermath</b>	<b>Shooter</b>	<b>Март 2006</b>
Heart of Empire: Rome	Strategy	10 февраля 2006
<b>Heroes of Might and Magic V</b>	<b>Strategy</b>	<b>I квартал 2006</b>
<b>Hitman: Blood Money</b>	<b>Action</b>	<b>Весна 2006</b>
Mage Knight: Apocalypse	RPG	Апрель 2006
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Февраль 2006
Monster Madness	Action	I квартал 2006

Название	Жанр	Дата выхода
Outrun 2006: Coast 2 Coast	Racing	31 марта 2006
Paradise	Adventure	Февраль 2006
ParaWorld	Strategy	I квартал 2006
Payout Poker and Casino	Casino	01 февраля 2006
Playboy: The Mansion – Private Party	Simulation	Апрель 2006
Police Quest Compilation	Adventure	I квартал 2006
RF Online	MMORPG	I квартал 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	I квартал 2006
<b>Rise of Nations: Rise of Legends</b>	<b>Strategy</b>	<b>Весна 2006</b>
Shadow Vault	Strategy	Апрель 2006
Silent Hunter 4	Simulation	I квартал 2006
Space Quest Compilation	Adventure	I квартал 2006
Star Wars: Empire at War	Strategy	Февраль 2006
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Action	Февраль 2006
<b>SWAT 4: The Stetchkov Syndicate</b>	<b>Action</b>	<b>I квартал 2006</b>
SUN: Soul of the Ultimate Nation	MMORPG	I квартал 2006
The Apprentice	Adventure	Февраль 2006
<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	<b>RPG</b>	<b>21 марта 2006</b>
<b>The Godfather</b>	<b>Action</b>	<b>I квартал 2006</b>
<b>The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II</b>	<b>Strategy</b>	<b>Март 2006</b>
<b>The Sims 2: Open For Business</b>	<b>Simulation</b>	<b>I квартал 2006</b>
<b>Tomb Raider: Legend</b>	<b>Action</b>	<b>Весна 2006</b>
<b>TOCA Race Driver 3</b>	<b>Racing</b>	<b>Февраль 2006</b>
<b>Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter</b>	<b>Shooter</b>	<b>Март 2006</b>
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	Февраль 2006
<b>Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent</b>	<b>Action</b>	<b>I квартал 2006</b>
Trainz Railroad Simulator 2006	Simulation	I квартал 2006
Wildlife Park 2	Simulation	I квартал 2006
World War II Combat: Road To Berlin	Shooter	Март 2006
WWII Tank Commander	Action	I квартал 2006

## РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4th Battalion (4-й Батальон)	MiST Land South	GFI	RPG	II квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Не объявлен	Simulation	Февраль 2006
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	I квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	I квартал 2006
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	Shooter	2006
33 кв. метра: Война с соседями	Jam Games	Новый Диск	Strategy	I квартал 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	I квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure	2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Akella	Adventure	I квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	I квартал 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	Апрель 2006

# GAMELAND AWARD 2

[www.gamelandaward.ru](http://www.gamelandaward.ru)



АНТОН КОМОЛОВ

ШЕЛЕСТ

ОРГАНИЗАТОР

(game)land

ОРГАНИЗАТОР

YRP.RU

ОРГАНИЗАТОР

Skamander Games

ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОСАДКА НА ЭКСПРЕСС  
«МОСКВА - GAMELAND AWARD 2»  
ПРИБЫТИЕ: 25 ФЕВРАЛЯ 19:00  
ТЕАТР РОССИЙСКОЙ АРМИИ

ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ  
БИЛЕТНЫЙ АГЕНТ PARTNER.RU · 258 0000



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ  
СПОНСОР



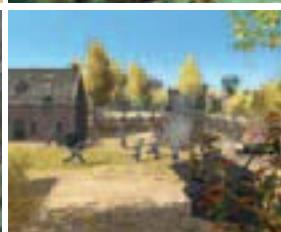
ИНФОРМАЦИОННЫЙ  
СПОНСОР



ДЕЛЬФИН

БИ-2

ВИНС ДЕЙЗИ





# ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

<b>Black Buccaneer</b>	<b>60</b>	<b>Call of Juarez</b>	<b>76</b>
<b>Обитаемый Остров</b>	<b>60</b>	<b>Sword of the Stars</b>	<b>78</b>
<b>Act of War: High Treason</b>	<b>61</b>	<b>El Matador</b>	<b>80</b>
<b>Auto Assault</b>	<b>62</b>	<b>War Front: Turning Point</b>	<b>82</b>
<b>Спарта: Войны Древности</b>	<b>66</b>	<b>Joint Task Force</b>	<b>84</b>
<b>Zero Tolerance: City under Fire</b>	<b>68</b>	<b>The City of Metronome</b>	<b>86</b>
<b>Crashday</b>	<b>70</b>	<b>SunAge</b>	<b>88</b>
<b>Комбат</b>	<b>72</b>		



## ЧТО ГОД ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

Когда писать особенно нечего, но нужно – пишут про погоду. Когда есть, что, – все равно строчат про погоду, потому что она – причина большинства жизненных неурядиц. Мы же про сводки Гидрометцентра писать не будем, да и про Новый год, католическое и православное рождество, святки и хануку тоже. А все потому, что все это для тебя уже месяц как в прошлом. Черканем-ка лучше про игры.

Вот, например, **Auto Assault**. Онлайновая ролевка в воображении обычного – это непременно ушастые эльфы, злобные орки, бойкая торговля мечами и целебными притирками. Auto Assault развенчает этот миф. Никакого фэнтези – только суровое постапокалиптическое бытие на колесах. Не в том смысле, что для игры непременно нужна баночка волшебных таблеток – просто в Auto Assault мы катаемся на ржавых, но до

самого заднего бампера вооруженных машинах. Остальное – привычно. Опыт, сын прокачки нудной, расы, умения и куча оружия. Судя по бета-версии, проект получается любопытный.

**Call of Juarez** – еще одна игра, призванная возвратить утерянный дух спагетти-вестернов на PC. Сюжет, как обычно, крутится вокруг мести: главный герой вертится как уж на сковородке, пытаясь избавиться от желающих отомстить ему и догнать тех, кому он хочет отомстить сам. Вроде бы, обещали завезти лошадей.

И напоследок – о двух «дизайнерских» проектах. Первый – **Sword of the Stars**. Игра выглядит как заправский мультик, даром что внутри у нее начинка, достойная самого **Master of Orion**. Второй – **City of Metronome**. Игра в стиле **American McGee's Alice**. А главную роль там играет... звук!

# BLACK BUCCANEER

## ПИРАТЫ, ВУДУ, ОБЕЗЬЯНЫ

### ОГРЫЗКИ СЮЖЕТА



■ Что касается сюжета, то дело проходит в XVI веке где-то на Карибах. Главный герой, Френсис Блейд, терпит кораблекрушение и оказывается на таинственном острове, в одной из пещер которого находится волшебный амулет. Побрякушка наделяет носителя знаниями Вуду, но подселяет к нему вторую натуру – темного демона (за него тоже можно поиграть).

Давай переоденем Принца Персии в костюм пирата. Выдадим ему магический медальон, позволяющий превращаться в огромного страшного монстра, и натравим на него... обезьян.

К счастью, глупых приматов в *Black Buccaneer* нам придется рубить только на первых порах, пока разработчики обучаются азам геймплея. Потом, судя по видео и скриншотам, на нас полезут более мощные враги: начиная от азбучных головорезов и заканчивая рожденных магией Вуду тварей.

### ВСЕ-ТАКИ НЕ ПЕРСИЯ

Сравнение с *Prince of Persia* не совсем точно отражает суть *Black Buccaneer*. Да, нам придется скакать по платформам и разгадывать головоломки. Да, рукошаных схваток в игре – хоть отбавляй. Но пока проект до уровня «Принца» не дотягивает: регулярные прыжки через пропасти вряд ли удивят тебя разнообразием, да и ударов у главного героя всего ничего. Радует, пожалуй, только Барон – тот самый монстр, в которого с помощью магии Вуду может превращаться главный герой. После первого же взгляда на его широкую шляпу и на то, как он яростно шинкует несчастных врагов, мало кто останется равнодушным.



Кстати, чуть не забыл рассказать об очаровательном стиле игры. Живописные карибские пляжи и пещеры, таинственные катакомбы и оскаленные черепа врагов запоминаются надолго. Вот бы еще в саундтреке *Black Buccaneer* была *Voodoo People* от *Prodigy*. Эх, мечтать не вредно...

Пока что разработчики не торопятся раскрывать все карты. Понятно одно: если они не зациклятся на «прыжковых» головоломках, придумают занимательный сюжет и смогут выдержать единый стиль, *Black Buccaneer* удостоится чести быть установленной на редакционный компьютер. А пока это лишь темная лошадка...



■ Дизайн будущих юнитов, как видишь, весьма оригинален.

Отечественные разработчики продолжают осваивать оставшееся от Советского Союза литературно-фантастическое наследие. Особой популярностью среди сценаристов пользуются произведения Аркадия и Бориса Стругацких. Что, учитывая любовь большинства представителей старшего поколения к этим авторам, вполне объяснимо.

Посуди сам. Уже больше года в разработке находится RPG «*Трудно быть богом*» по мотивам одноименной книги. Скоро мы познакомимся с адвентурой «*Отель «У погибшего альпиниста*», которая также основана на произведении Стругацких. А совсем недавно был анонсирован квест под названием «*Обитаемый*

# ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

## ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ В ОКЕАНЕ ЕСТЬ

### КИНО



**остров: Землянин**. И вот самая последняя новость: оказывается, в настоящий момент компанией **Wargaming.net** (на ее счету серия *Massive Assault*) ведется разработка новой пошаговой стратегии по мотивам очередного произведения Стругацких. Причем в качестве сюжетной основы взят все тот же «Обитаемый остров».

Действие игры будет происходить уже после событий, описанных в одноименной книге. Итак, главный Гипноизлучатель уничтожен, а армия Страны Отцов повержена. Без влияния оных гипноизлучателей нация страны впадает в почти что коматозное состояние. Как раз в этот самый момент хонтийцы решают начать ответное вторжение. Игроу, то есть тебе, и предстоит отражать хонтийские атаки, а в долгосрочной перспективе – противостоять нашествию варваров и победить в борьбе с силами Островной Империи.

К сожалению, больше никаких подробностей пока неизвестно. Впрочем, **Wargaming.net** на разработке фантастических стратегий, что называется, «собаку съела», а потому в светлом будущем проекта можно не сомневаться. Убедиться же в верности наших прогнозов ты сможешь не раньше первого квартала 2007 года.

■ Небезынтересный факт: в одном из своих интервью известный кинорежиссер Федор Бондарчук сообщил, что планирует снять по роману «Обитаемый остров» фильм. По его словам, съемки намечены на август и сентябрь 2006 года. Сценарий картины пишет драматург Эдуард Володарский, известный по сюжетам к фильмам «Свой среди чужих, чужой среди своих» и ряду других.



■ Игра достойна внимания хотя бы «за красивые глаза», вернее, за крутые спецэффекты и шикарную воду.



■ Авиация возьмет новые высоты.

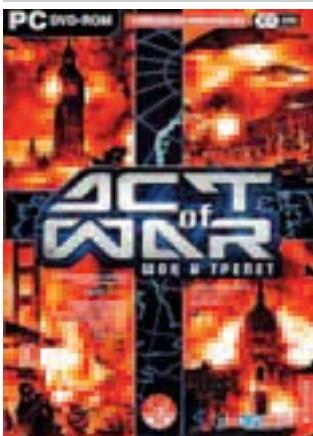
Текст: Роман "ShaD" Епишин

■	ЖАНР ИГРЫ
■	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
■	Atari
■	РАЗРАБОТЧИК
■	Eugen Systems
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
■	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
■	<a href="http://www.atari.com/actofwar">www.atari.com/actofwar</a>
■	ДАТА ВЫХОДА
■	Март 2006 года

Ищи видео  
на диске!



■ ВОЙЮ ПО-РУССКИ!



■ Пока Eugen Systems корпела над продолжением успешного проекта, «МиСТ ленд – ЮГ» старательно переводила на русский язык оригинальную *Act of War*. В итоге игра со всеми роликами и диалогами заняла два DVD, зато языковой барьер полностью исчез.

## ACT OF WAR: HIGH TREASON ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ, СЦЕНА ВТОРАЯ

**A**tar и Eugen Systems готовят очередную порцию пессимизма. Продолжение RTS *Act of War: Direct Action* добавит еще пару штрихов к угрюмому пейзажу ближайшего будущего. Над сюжетом оригинала трудился не кто-нибудь, а Дэйл Браун (Dale Brown), писатель, пятнадцать раз признававшийся лучшим специалистом по глобальным конфликтам и геополитике. Не мудрено, что *Act of War* детальнее прочих воспроизвела реалии современной войны, заткнув за пояс даже *Command & Conquer: Generals*.

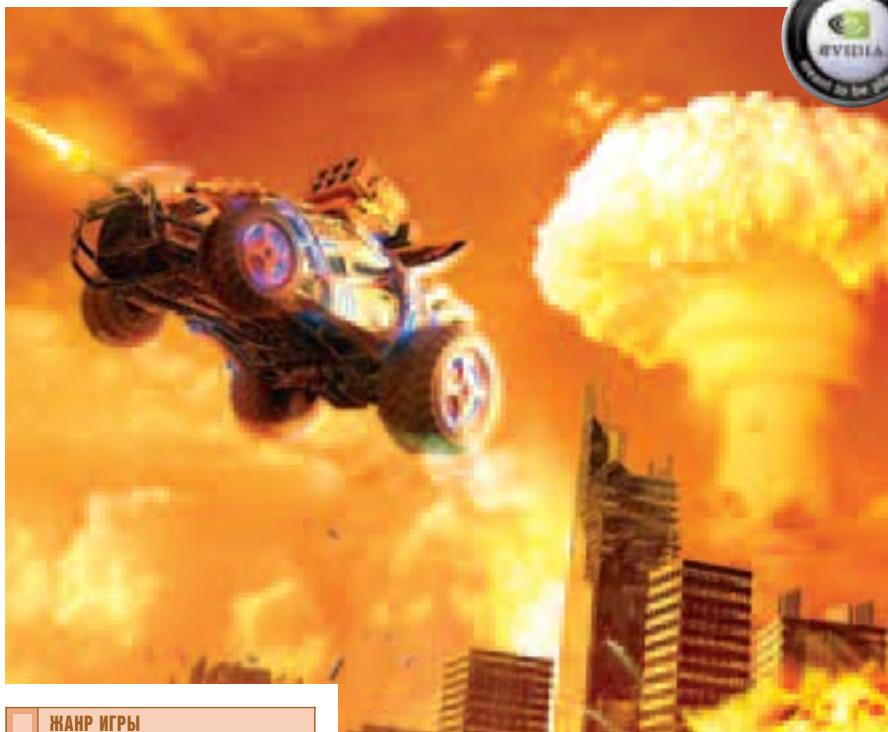
Вышедшая в марте 2005 года игра оказалась «в нужное время, в нужном месте». Красивая стратегия со злободневным сюжетом, будто составленным из ежедневных новостей BBC и HTB, многим пришлась по вкусу. А поскольку ситуация на мировой арене за прошедший год только усугубилась, **Atari** даже не пришлось искать повод для выпуска дополнения. Игру обещают доделать к марта, правда, с названием не определились до сих пор. По предварительным данным, продолжение

выйдет в свет под именем *Act of War: High Treason*. Поскольку работа ведется ускоренными темпами, на многое рассчитывать не приходится. Однако комплект свежих юнитов и полноценная однопользовательская кампания нам гарантированы.

Боевые действия развернутся на территории реальных стран и континентов, а нападать на нас будут почти живые противники. Eugen Systems вознамерилась существенно переделать AI. Если раньше сюжетный режим пестрил эффектными скриптами, то теперь враг принимает решения в зависимости от ситуации. Разработчики применяют тот же принцип, что используется для программирования ботов в мультиплеерных экшенах, а именно – адаптируют искусственный разум под особенности каждой карты.

Самым значимым нововведением станет флот. *Act of War: Direct Action* разожгла пламя войны на суше и за облаками, *High Treason* выплеснет агрессию в воды мирового океана. В меню – более пятнадцати видов кораблей и порядка тридцати экземпляров специального вооружения. В комплекте с морскими баталиями мы получим красивую воду и «правильную физику», а сторонников сетевых побоищ не обидят мультиплеером: обещаны новые карты и «дополнительные улучшения сетевой игры». Все подробности ищи в ближайших номерах – эту игру мы вряд ли обделим вниманием!

**Если раньше сюжетный режим пестрил эффектными скриптами, то теперь AI мыслит почти что по-человечески**



■ Гламурненько.



■ Заезд плавно перешел в заплы.

■ ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Action
■ ИЗДАТЕЛЬ
NCSoft
■ РАЗРАБОТЧИК
NetDevil
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.autoassault.com">www.autoassault.com</a>
■ ДАТА ВЫХОДА
Весна 2006 года

Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

# AUTO ASSAULT

## МОНСТРЫ БЕЗДОРОЖЬЯ

Сложно объяснить, почему разработчики компьютерных игр столь прохладно относятся к созданию «экшенов на колесах», но факт остается фактом – перечислить наиболее ярких представителей этого жанра, вышедших за последние десять лет, можно на пальцах одной руки. Речь идет о таких хитовых сериях, как *Megarace*, *Carmageddon*, *Interstate*. Было бы преступлением также не отметить *Bandits: Phoenix Rising* и, пожалуй, только что подоспевшую *Ex Machina*.

Вышеперечисленные игры не лишены недостатков, однако в каждой очень гармонично сочетаются гоночные и экшеновые элементы (именно по этой причине мы не стали упоминать серию *GTA* – там action и racing не интегрированы, а существуют «параллельно»). Новый проект тандема **NetDevil** и **NCSoft** – **Auto Assault** – вообще уникален. Мало того, что нам пообещали не-

обычайно зреющие «дорожные войны» с мощной ролевой частью, так разработчики еще решили слепить из всего этого полноценную онлайновую игру! Шаг очень рискованный, но, как говорится, «безумству храбрых поем мы песню». Разумеется, мы не могли оставить без внимания столь любопытное явление, и стали всеми правдами и неправдами набиваться в ряды участников закрытого бета-теста. Получив вожделенный аккаунт, автор стал регулярно выпадать из жизни на несколько часов, причем по исключительно четвергам и субботам – только в эти дни недели функционировали игровые сервера.

### ■ ПЕРСОНАЛИИ

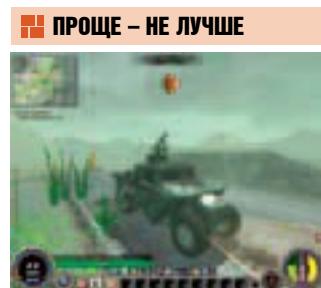
Auto Assault вызывает недоумение еще при установке на компьютер – шутка ли, клиент занимает почти что шесть гигабайт! И это учитывая то, что в бете представлена лишь одна, сравнительно небольшая локация. Даже боюсь представить, сколько будет «весить» финальная версия. Сами же разработчики об этом скромно умалчивают.

Традиционно для любой онлайново-много-пользовательской игры мы начинаем наш путь с создания альтер-эго. Разнообразие представленных возможностей тонко намекает: в этот раз *EverQuest II* со своим пресловутым изобилием отдыхает. Помимо богатей-

Ищи видео на диске!



**На ум сразу же приходят слова «Крематория»: «Дым на небе, дым на земле, вместо людей машины...»**



■ ПРОЩЕ – НЕ ЛУЧШЕ

Когда относительно недавно девелоперы заявили о «максимальном упрощении управления машиной», многим игрокам сразу представилось худшее: все передвижения будут осуществляться посредством мыши – получится типичный point'n'click. Какой тогда, к чёрту, «экшен на колесах» может быть при таком раскладе?! Но бета-тест прояснил ситуацию: мы рулем тачкой так же, как и в нормальных гонках – а слова создателей касались лишь системы повреждений (ее убрали, оставив абстрактный health-bar). И на том спасибо.



ших настроек в опции выбора внешности (вплоть до тщательной «проработки» черт лица), нам предстоит разобраться и с более насущными проблемами. Раса персонажа определяет принадлежность к одной из трех воинствующих фракций: людям, биомехам (типичные киборги) или мутантам. Как мне показалось, принципиальных различий между ними нет. У каждой стороны есть свой солдат, инженер (специализируется на починке техники), командир (координирует деятельность других игроков) и наемник (боевец специального назначения; мастер скрытного боя). Лично я предпочел стать обыкновенным солдафоном на службе у биомехов – о чем нисколько впоследствии не пожалел. На тестовом сервере игроков – раз-два и обчелся, а потому от «командных» профессий толку было мало. После создания персонажа необходимо настроить под себя и средство передвижения – на железном коне придется проводить почти 95% всего времени. У каждого класса – свое стартовое авто, и выбрать тут можно лишь тип покрышек, раскраску и (как умилительно!) имя.

### ■ ЛАСКОВЫЙ АПОКАЛИПСИС

Мир Auto Assault прекрасен в своем мрачном великолепии. При виде первых кадров игры, на ум сразу же приходят слова «Крематория»: «Дым на небе, дым на земле, вместо людей машины...». Скорее всего, именно так будет выглядеть Земля после ядерной войны. Впрочем, скриншоты дают представление о происходящем лучше любых слов. Геймплей сводится к выполнению не особо

разнообразных квестов и истреблению местной живности: бандитов, охамевших рейдеров на мотоциклах, агрессивных скорпионов и даже истошно орующих камикадзе, которые несутся прямо на цель (да-да, привет *Serious Sam*!). Набор супостатов в бета-версии не особо велик, но и его хватает с головой, чтобы понять – расслабляться нельзя. Особенно на дорогах!

Накопление экспы продвигается медленно, что, впрочем, довольно странно для игры с *Diablo*-подобной ролевой системой: лишь четыре базовых параметра (у всех) и три школы заранее «прошитых» умений (у каждого класса). Негусто, однако на деле этого вполне хватает.

Только после того как мы обзаведемся приличной броней и достойным оружием, можно

### ■ ЛОМАЯ МЕБЕЛЬ

Еще со времен *Red Faction* разработчики игр грозились показать нам разрушаемость «всего и вся», однако в полной мере никто так и не смог реализовать эту задумку – ни тогда, ни даже сейчас. Тем не менее, *Auto Assault* станет приятным сюрпризом для геймеров с маниакально-деструктивными наклонностями: в игре можно разнести в клочья практически любой предмет, будь то мусорный бак или дом. Разве что сам ландшафт подпортил не получится. А все, что на нем, – пожалуйста.





будет относительно спокойно совершать во-  
яжи от одного населенного пункта к другому, расстреливая и давя врагов.

Следует провести четкую границу между городами и «базами отдыха». На базах разрешается бесплатно чинить истрепанную машину и просто спокойно переводить дух – оборони-

тельные сооружения у стен не дадут неприятелю прорваться. В городе же мы ковыляем на своих двоих (за его пределами получится передвигаться только на машине – выходить из нее когда захочется, как в *Interstate' 82*, нельзя) и можем посещать множество полезных мест: бары, магазины, мастерские. Особенno порадовала возможность кардинальным образом преобразить свою тачку усилиями механиков-NPC. Для этого нужно лишь иметь в загашнике необходимые детали и немного наличности. Практической пользы от подобного рода деятельности – ноль, зато мой тюнингованный «Хаммер» стал выглядеть необычайно стильно. Все же функциональные улучшения проводятся самим игроком, в окошке «инвентаря» (установка оружия, двигателей, покрышек и пр.) – в любом месте и в любое время.

## С ТОГО СВЕТА

В игре отсутствуют какие-либо штрафы за смерть. Забудь о «налогах» на получаемый опыт, как о страшном сне. Как только твое средство передвижения приходит в полную негодность, на поле боя прилетает транспортный вертолет и отвозит подбитую тачку к ближайшей базе. Там тебе нужно будет провести с полминуты в ремонтной мастерской, дабы полностью восстановить очки жизни. Таким образом, все, что ты теряешь, – это лишь чуть-чуть времени.



## ВОЙНА И МИР

Разумеется, люди, биомехи и мутанты не могут не конфликтовать. Это и первокласскее понятно. Более того, они с завидным постоянством грызут друг другу глотки за обладание новыми территориями (хотя, казалось





бы, чего делить – и так практически никто не выжил, места свободного навалом). Да-да, упор делается на сражения между игроками: биться можно будет как на аренах, так и в «чистом поле».

Более мирные игроки могут наплевать на межрасовые конфликты и объединиться в конвой – местные аналоги групп. Ведь сообща исследовать бескрайние просторы загаденной матушки-Земли, выполнять квесты и изничтожать полчища врагов куда интереснее, чем в одиночку. Ну а для самых закоренелых пацифистов разработчики подготовили разветвленную и отлично продуманную систему мирных навыков. В общем, каждому геймеру найдется задание по темпераменту. Похвальный подход!

#### ■ ПРОКАТИМСЯ?

Обязательно. С ветерком, сумасшедшим ги-каньем и фейерверками. Пока что вырисовывается образ эдакого «Bandits Online». Учитывая, что NCSoft на глобальных много-пользовательских руки набила (и обязательно подскажет NetDevil, как сделать лучше), то за будущее Auto Assault можно не беспокоиться. Только бы с балансом не сплоховали...



Удивительно, но непосредственный разработчик Auto Assault – студия NetDevil – за всю историю своего существования создала одну-единственную игру, и то это было почти пять лет назад! Проект *Jumpgate* оказался неплохим онлайновым космосимом и был очень тепло встречен игровой прессой. Но геймеры отнеслись к дебютному творению «сетевых дьяволов» довольно прохладно. Видимо, поэтому компания решила сменить профиль и пересесть со звездолетов на машинки. Надеемся, что на этот раз результат их трудов действительно «выстрелит»!

**Как и в любой онлайновой ролевке, мы выполняем квесты, объединяемся в группы и задаем жару врагу**





Текст: Михаил Бузенков



■ Бойцы со щитами в виде месяца – пельтасты. В хохлатых шлемах – гоплиты.

■ Слопав одно здание, огонь тотчас перекидывается на соседнее.

■	ЖАНР ИГРЫ
■	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
■	Playlogic International
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
■	Руссобит-М
■	РАЗРАБОТЧИК
■	World Forge
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
■	До восьми
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
■	<a href="http://www.playlogicgames.com/sparta">www.playlogicgames.com/ sparta</a>
■	ДАТА ВЫХОДА
■	IV квартал 2006 года



# СПАРТА: ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ

## ГРЕЦИЯ ПО-РУССКИ

Раньше в ходу были фэнтезийные стратегии про орков и людей и еще фантастические – про лысого Юрия и его дальних родственников. Теперь все стреляют в солдатиков немецкого производства и борются с мировым терроризмом. Все это очень модно. Чисто исторические стратегии без примесей выходят скорее по привычке. По крайне мере, серьезной конкуренции в поджанре нет. *Age of Empires III* в другое время непременно подняли бы на смех. А теперь жалеют – все лучше, чем *Empire Earth 2*.

А вот в Воронеже разрабатывают историческую RTS «Спарта: Войны древности». Посвящена игра эпохе греко-персидских войн. Обещаны колесницы с остро заточенными серпами по бортам, необычные морские сражения и всевозможные графические изыски. Привычные обещания? Не совсем.

**Выдал пехотинцу легкий щит и дротик – получился пельтаст. Копье, меч – вот тебе и готовый гоплит**

### ■ ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

В отличие от *Age of Empires* Брюса Шелли (Bruce Shelley) «Спарта» шагает в ногу с лучшими военными стратегиями. К сюжету относится трепетно, на дешевые фантазии не разменивается и всячески старается показать свою причастность к настоящей истории. Своего рода иллюстрированный путеводитель по самым зрелищным баталиям прошлого. Как и в любом путеводителе, в игре полно ярких картинок. Кровища, стрелы и многое другое. В отношении «Спарты» этот подход оправдан. Например, нам обещают Марафонское сражение. В произведениях современников («История» Геродота, «Киропедия» Ксенофона) данное событие описано очень туманно. Толком неизвестны ни численность войск, ни их состав. Есть где развернуться творческой мысли. Те же колесницы с серпами выглядят эффектно, но в масштабных сражениях их, конечно, никто не применял. Можно усомниться и в достоверности битвы в Фермопильском ущелье. Но делать мы этого не станем. Война по правилам – вещь куда более скучная, нежели хорошая RTS. Последняя для нас ценнее.

С царями и сатрапами все иначе. Имена их известны, и в игре они предстанут во всей красе.



Персов возглавит Ксеркс, спартанцев – Леонид. Далее по рангу обещаны греческий командующий Павсаний и персидские воеводы Мардоний и Артаферн. Не исключаем появления афинского стратега Мильтиида и перса Датиса, командовавших войсками при Марафоне.

### ■ МУЖСКОЙ РАЗГОВОР

«Спарта» во многом похожа на любимые классические стратегии (добавь в Age of Empires щепотку *WarCraft*). Ресурсы, как и положено, добывают крестьяне. Никаких контрольных точек и глобальной карты. Но это мелочи. Ребята из **World Forge** попросили на экономику особенно не смотреть и сосредоточиться на боевом режиме. С удовольствием подчиняемся. Сражаться действительно интересно. Можно собственноручно снарядить бойца перед схваткой. Выдал пехотинцу легкий щит и дротик – получился пельтаст. Копье, меч – вот тебе и голлит. Комбинаций множество, больше сотни! Не будем забывать и о животных. Долгое время персидская кавалерия не давала покоя греческим военачальникам. Даже глубокая фаланга не могла остановить вооруженных дротиками и акинаками всадников. В игре кони обязательно будут, но нас больше заинтересовал верблюд. На двухорбом катились сразу два бойца: один рубил с плеча, второй бессовестно расстреливал голлитов из лука. Ни дать, ни взять – древний аналог бетоноукладчика с лазерными пушками. После заварушки на поле боя остались мечи, копья, луки и (да-да!) буйны головы, но собирать можно только холодное оружие. Так сказать, для вторичного использования.

Морским сражениям разработчики уделяют особое внимание. Очень хочется, чтобы они выглядели, как минимум, не хуже чем в *Rise &*



**Fall.** Там тоже в кораблики загружали пехоту и брали вражеские посудины на абордаж. Но в «Спарте» надо еще учитывать маневренные характеристики корабля и скорость ветра. Это же совсем другой размах!

За качество картинки в «Спарте» отвечает самодельный движок *AWE*. На скриншотах трехмерные человечки выглядят очень неплохо. В движении еще лучше. Гоплиты усиленно разминаются перед выходом из барака, тычут копьем в мишень, крестьяне копошатся в огородах, порывы ветра раздувают на триерах паруса, илоты уверенно работают веслами. Мелких деталей уйма: те же ловушки, например. Встретившись с огромным бревном, пехотинцы не падают на месте, а разлетаются кто куда. На данный момент игра готова наполовину. Разработчики колдуют над движком, скрывают первые миссии и готовят «Спарту» к весенней ЕЗ. Там и поглядим, чьи стратегии лучше.



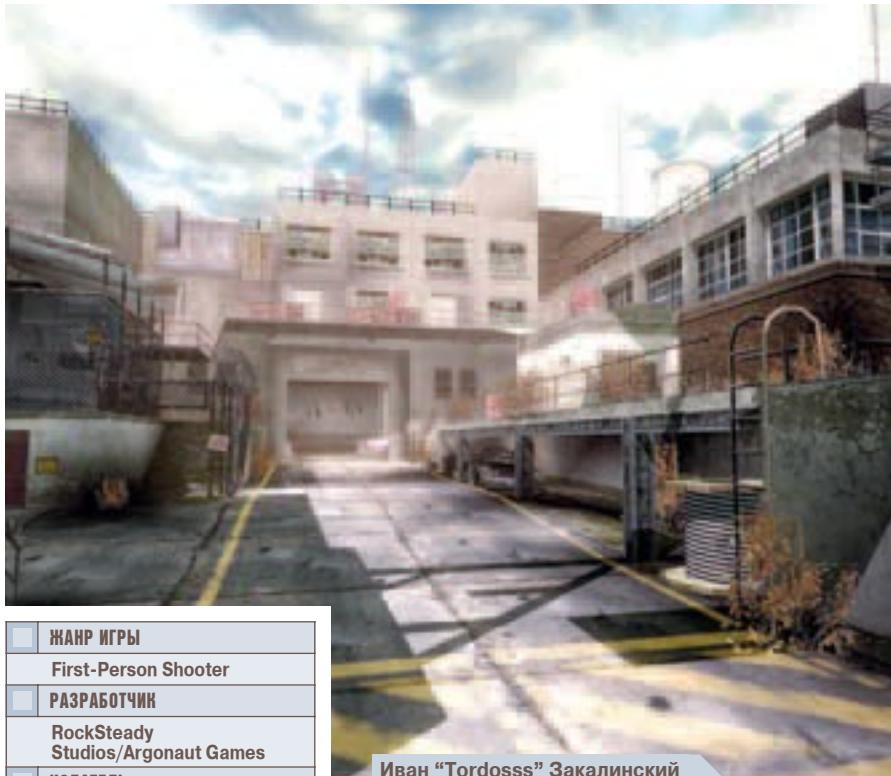
■ От ошибок в балансе страдает практически каждая RTS. Разработчики борются с этой напастью по-разному. Ограничивают добывчу ресурсов, делают расы похожими друг на друга. Воронежцы из *World Forge* пошли иным путем. На каждого бойца затрачивается определенное количество пищи. Чем больше бойцов, тем труднее их прокормить. Таким образом, содержать большую армию будет невыгодно – оголодают бедолаги.



### ■ РОЖДЕННАЯ В РОССИИ

**2003** год. Несколько отчаянных воронежских программистов решили написать движок для современной стратегии. Впрочем, о самой стратегии тогда никто и не думал. Работа закипела. Однако через год труженикам стало ясно, что одним движком сыт не будешь, надо бы еще и концепцию придумать. Так зародилась команда разработчиков под названием **World**. Постепенно пришло и **Forge**. Теперь в студии работают около пятидесяти человек. Правда, как сознаются сотрудники, табличку на офис так и не повесили.



■ Местные бандиты очень напоминают убийц из *Manhunt*.

■ Ребята из нашего отряда. Надеюсь, в игре они не станут обузой.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	First-Person Shooter
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Rocksteady Studios/Argonaut Games
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Eidos Interactive
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	Не объявлено
■	<b>ДАТА ВЫХОДА</b>
	II квартал 2006 года

Иван "Tordosss" Закалинский

## ZERO TOLERANCE: CITY UNDER FIRE

### МЕЧТА ПОЛИЦЕЙСКОГО



■ В данный момент Eidos грозит судебное разбирательство из-за названия игры. Оказывается, для *Sega Genesis* в свое время была выпущена аркада с аналогичным названием, создатель которой и собирается отстаивать свои права на бренд в суде.

Представь себе мегаполис, в котором насилие и кровопролитие правят бал. Уличные банды не на жизнь, а на смерть бьются за контроль над районами. Правительство вынуждено принимать экстренные меры.

Главный герой игры *Zero Tolerance*, в которой происходит этот кошмар, вступает в отряд по борьбе с распоясавшейся преступностью. Ну а тебе предстоит простреливать головы бандитам в перспективе «от первого лица».

Члены отряда T-Zero имеют право на любые действия, при условии, что они направлены против криминального сброва. Никто не просит арестовывать преступника – просто всади ему пулю в голову иди вершить правосудие дальше. Отряд ни перед кем не отчитывается, скорее наоборот – все чрезвычайные службы города находятся у него в подчинении.

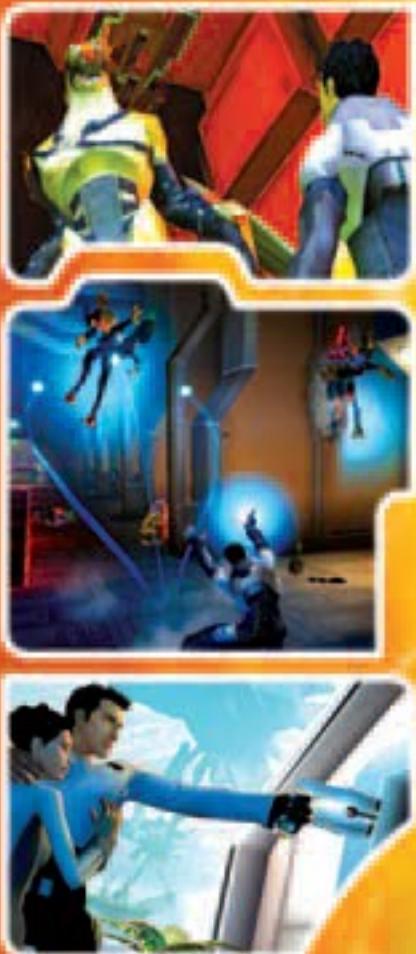
Главный герой – парень хоть куда. В бездонных карманах у него всегда найдется целая

коллекция огнестрельного оружия, пара ножей и коктейль Молотова, отобранный у пьяного панка на соседней улице. Кроме того, хоть наш герой располагает щитом, который позволяет с минимальными потерями проходить сквозь огонь и прикрывать тушку героя от шальных пуль. Правда, чем больше пуль попадет в щит, тем менее прозрачным из-за царапин и трещин он становится, поэтому сей важный и нужный предмет экипировки нужно беречь. В конце каждой миссии служба техподдержки лежит твоего прозрачного защитника, но некоторые царапины и трещины все же остаются в качестве напоминания о былой славе.

Работа по очистке улиц от человеческого мусора нелегка: герой всегда попадает точнехонько в центр городских беспорядков. Нас ждут объятые огнем здания, охваченные боями улицы и захваченные подонками памятники архитектуры, культуры и искусства. Рисовать всю эту апокалиптическую красоту будет неплохой движок. Глядя на скриншоты, и не скажешь, что игра выходит не только на PC, но и на консолях прошлого поколения. Остается надеяться на нормальное управление и адекватную систему сэйвов – все остальное пока выглядит вполне симпатично. Судя по всему, борцам с преступностью будет чем заняться этим летом.

**Необязательно арестовывать преступника – просто всади в него пулю иди вершить правосудие дальше**

ОДНАЖДЫ  
ЧЕЛОВЕ-  
ЧЕСТВУ  
ПРИДЕТСЯ  
НАЧИНАТЬ  
ВСЁ ЗАНОВО...



Многопользовательский

# ADVENT RISING

ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО  
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА

ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ Смыслах  
ЭТОГО СЛОВА

ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА



BRADYGAMES  
THE VIDEO GAME PORTFOLIO



ГЛУРНХ



Такой вопрос неоднократно. По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphtX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".  
Запуск проекта при поддержке компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Центр" (russiancenter.ru).





Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Вариантов тюнинга не меньше, чем в NFS: Underground, то есть миллионы.

■ Автомобили не лицензированы, но очень похожи на реальные.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Atari
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Moon Byte / Replay Studios
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.crashday-game.de">www.crashday-game.de</a>
■	ДАТА ВЫХОДА
	Февраль 2006 года

Ищи видео на диске!



**Над игрой трудятся сразу две студии с полностью укомплектованным штатом дизайнеров и программистов**

# CRASHDAY

## Я ЕГО СЛЕПИЛА ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО...

П о идеи, любой жанр должны развивать «одиночки», неприметные игры от неизвестных разработчиков. Крупным компаниям незачем чинить то, что не сломано. Какой, скажем, смысл для Electronic Arts ударяться в революции, если у нее есть давно раскрученная марка – *Need for Speed*? Разумеется, каждый новый проект серии готов похвастаться чем-то новым, но фундамент, основа геймплея не изменяется. Молодым, напротив, для успеха требуется максимум новаций, иначе их просто не заметят в толпе.

### ■ КОМБИКОРМ

За «новичка» и «одиночку» игра *Crashday* сойдет без разговоров. Концепцию проекта в далеком 1997-ом на чистом энтузиазме разработали всего лишь два человека – Ян Боденштейн (Jan Bodenstein) и Роберт Клеменс (Robert Clemens). За прошедшие годы игра пережила не одну клиническую смерть, но все-таки выкарабкалась. Сейчас над ней трудятся сразу две студии с полностью укомплектованным штатом профессиональ-

ных дизайнеров и программистов. *Crashday* хорошиет не по дням, а по часам, щеголяет реалистичной физикой, однако остается верна изначальной задумке, которая зреала целых девять лет.

Причем идея, вопреки ожиданиям, далека от революций. **Moon Byte** и **Replay Studios** не метят в первооткрыватели, вместо этого компании готовят термоядерную смесь, методично сваливая в один котел все лучшее, что было придумано в гоночном жанре. И это не пустые слова! В *Crashday* ты найдешь шепотку *Need for Speed: Underground*, стакан *Carmageddon*, горсточку *TrackMania*, полкило *FlatOut*, столовую ложку *Death Track* и немного *Burnout* (по вкусу).

### ■ СМЕШАТЬ, НЕ ВЗБАЛТЫВАТЬ

От модного сериала **EA** игра унаследовала широчайшие возможности автотюнинга. Двадцать минут в гараже – и ржавая колымага превратится в сияющий выставочный экспонат: заблестят хромом крылья, покроются тонировкой стекла, обрастет обвесами и спойлерами стандартный корпус. Машину можно перекрасить, расцветить наклейками и декорировать винилом.

У *Carmageddon* позаимствовали, увы, не маниакальную жестокость, а свободу. Отдельные режимы *Crashday* помещают нас на улицу большого города с напутствием творить,



■ Помнишь фильм «Скорость»? Там какой-то негодяй заминировал автобус, причем заряд должен был взорваться, если колы-мага снизит скорость до 50 миль/ч. В режиме bomb run ты окажешься в аналогичном положении: сбрасываешь скорость ниже допустимой отметки – разл-таешься на мелкие кусочки.

что в голову взбредет. Ты сможешь прокатиться по площадям и тротуарам, заскочить в промышленный район, стремительно умчаться в пригород, а там и до сельской местности рукой подать.

TrackMania оказалась полезна своим неповторимым (ну почти неповторимым) редактором. За вольными прогулками и скоростными гонками разработчики не забыли о трюках. Мертвые петли, лихие виражи, «веселые горки» – все это лишь верхушка айсберга. Проектировать сумасшедшие трассы мы будем сами, причем их компоненты, судя по скриншотам, беззастенчиво экспроприированы у TrackMania.

FlatOut стала самым щедрым донором. От этого проекта Crashday взяла реалистичную систему повреждений и занимательные мини-игры. Автомобили мрутся по всем законам физики: корежатся корпуса, на дороге остаются запчасти, разбиваются фары и стекла. Разработчики не стали нагло копировать аттракционы, но сходство видно невооруженным глазом. Если во FlatOut мы соревновались по принципу «чей водитель улетит дальше», то режим Vehicle Blast в Crashday руководствуется правилом «кто дальше забросит авто». Дополнительное ускорение машине в полете придает ее взрыв, а это уже прямая отсылка к функции Crashbreaker, знакомой по консольной Burnout.

Death Track поделился с игрой оружием. Посчитав перечисленные ранее «ингредиенты» недостаточными для динамичного геймплея, Moon Byte и Replay накрошили в салат пулометов, ракетниц и мин. Представь себе хромированную красавицу на литых дисках и с гранатометом на крыше – та еще картина!

### ■ А ПОТОМ ЧТО БЫЛО, ТО И ПОЛЮБИЛА

Разработчики корягат над Универсальным (именно так, с большой буквы) проектом, который, теоретически, придется по вкусу всем без исключения ценителям гонок и заменит собой прочие игры жанра. Трюки, глянцевый тюнинг, стремительная езда по улицам, оружие, эффектные аварии – ничего не осталось за кадром. Разве что крови шальных пешеходов не хватает, но Crashday и так под завязку напичкана всякой всячиной, чтобы требовать большего языка не поворачивается. Дюжина машин, семь игровых режимов, продвинутый мультиплер и мощный физический движок – просто Клондайк какой-то! Вот только обилие возможностей и впечатляет, и настораживает одновременно. Как бы своеобразная «окрошка» не превратилась сам знаешь во что...



### ■ ЧТО УГОДНО, КАК УГОДНО

В обещанные семь режимов разработчики намерены уместить карьеру, мини-игры, классические гонки и целый ворох сетевых развлечений. Они даже готовы продемонстрировать командные гонки по правилам capture the flag! Нас также ждет незабываемое дерби и модный нынче стрит-рейсинг. Однако на приз зрительских симпатий претендует другой турнир, так называемый pass the bomb. Правила просты до безобразия: «передать» сопернику бомбу до того, как она сдетонирует.



■ Ребятам не откажешь в чувстве юмора.



■ Модель повреждений – главный козырь разработчиков.





Текст: Станислав "Roland" Куприянов

■ Ожесточенное сражение в городе.  
Их явно больше.

■ Знают ли они, что никто из них не доживет до конца войны?

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	GFI
■	РАЗРАБОТЧИК
	GFI UA
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.kombat-game.ru">www.kombat-game.ru</a>
■	ДАТА ВЫХОДА
	III квартал 2006 года

# КОМБАТ

## АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ



Ты, наверное, помнишь, что в восьмом номере нашего журнала за 2005 год мы уже рассказывали о дебютном проекте украинской студии GFI UA. Тогда наш десант пробрался в офис разработчиков и успел составить первое впечатление об этой многообещающей RTS.

Почему же мы вновь возвращаемся к игре? Ответ прост: для игровой индустрии 5 месяцев – срок достаточно большой. За прошедшее время проект окреп, окончательно встал на ноги и обзавелся вполне рабочей бета-версией. С ней мы и познакомились в уютном московском офисе компании **Game Factory Interactive**. Естественно, мы тщательнейшим образом подготовились к поездке. Проштудировали информацию на официальном сайте игры. Выучили наизусть все интервью, данные разработчиками отечественным и зарубежным сайтам. В итоге мы решили, что знаем об игре все, и заранее были настроены несколько скептически: подумаешь, очередной представитель до смерти надоевшего жанра «3D-

RTS про Вторую мировую». Чего мы там не видели?

Как оказалось впоследствии, мы сильно ошибались.

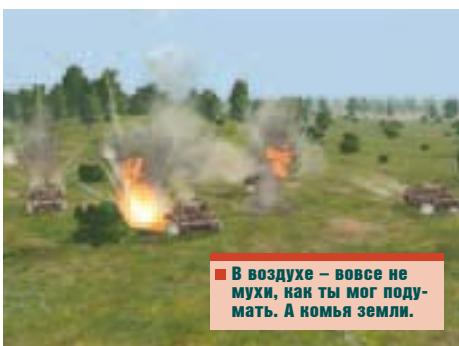
### ■ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ МЯСО

Первый же показанный уровень произвел на нас неизгладимое впечатление. Знаменитая мясорубка на пляже Омаха, как выяснилось, является идеальным полигоном для демонстрации возможностей игры.

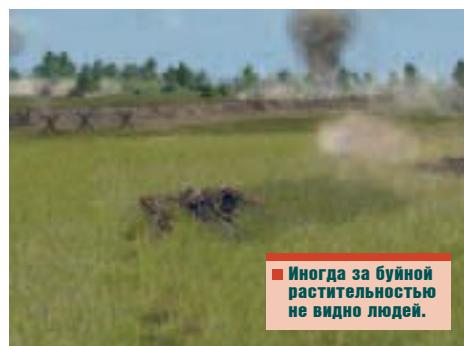
На первый взгляд захватить этот плацдарм абсолютно невозможно. Огромная («5 на 5 километров», – хвастиются разработчики) карта. Союзнические войска высаживаются на берегу – и тут же попадают под шквал огня. У немцев огромное численное превосходство; они отсиживаются в окопах и спокойно отстреливают свежеприбывших. Привычная, но ущербная тактика «а сейчас мы обведем всех рамочкой и начнем смертоубийство» – чистейшей воды безрассудство.

После бесславной гибели нескольких батальонов начинаешь задумываться. Следует активно пользоваться командой «take cover»: после нажатия соответствующей кнопки наши бойцы прячутся за противотанковыми ежами или залезают в пустующие окопы и уже оттуда, с гораздо большим энтузиазмом, отстреливаются. Здесь впервые проявляет себя ИИ: получив приказ, юниты адекватно

**Привычная нам тактика «взять не умением, а числом» здесь не работает: изволь напрячь мозги**



■ В воздухе – вовсе не мухи, как ты мог подумать. А комья земли.



■ Иногда за буйной растительностью не видно людей.



■ Игра будет включать в себя три кампании – Союзники (США и Великобритания), Германия и СССР. Цели Союзников и СССР примерно совпадают, а немцы, понятное дело, стремятся к Москве и завоеванию России. Поначалу кампания за СССР должна была появиться только в add-onе, но потом, видимо, планы изменились.

оценивают обстановку и сами ползут к ближайшему укрытию.

А сражение меж тем не прекращается ни на минуту. Только мы, было, разобрались с окопавшимися солдатами, как на холмах замечаем пушки. Аккуратно заходим в тыл и уничтожаем орудия. Но тут откуда-то с севера прибывает немецкая техника. Приходится вызывать подкрепление...

Через сорок минут ожесточенных боев и различных тактических ухищрений побережье на конец-то оказывается под нашим контролем.

#### ■ ПОЧТИ ХАРДКОР

Чтобы у тебя ненароком не сложилось впечатление, что «*Комбат*» – это просто еще одна красавица развлечалочка на полчаса, сразу скажем: «Ничего подобного». Как ты наверняка понял из рассказа о миссии «Omaha Beach», стандартные действия в этой игре не приветствуются. За внешне привлекательным и дружелюбным фасадом скрывается многообразие тактических возможностей.

Особенности ландшафта и окружения необходимо учитывать при атаке и обороне. Пехота должна не стоять в чистом поле, а по возможности прятаться за деревьями или иными укрытиями. Артиллерию стоит использовать осторожно, дабы не задеть «своих». Время суток оказывает непосредственное влияние на боевые характеристики солдат.

#### ■ МОЯ ПРЕ-Е-ЕЛЕСТЬ

В пылу битвы на особенности графического движка внимания не обращаешь – некогда. А зря – посмотреть есть на что.

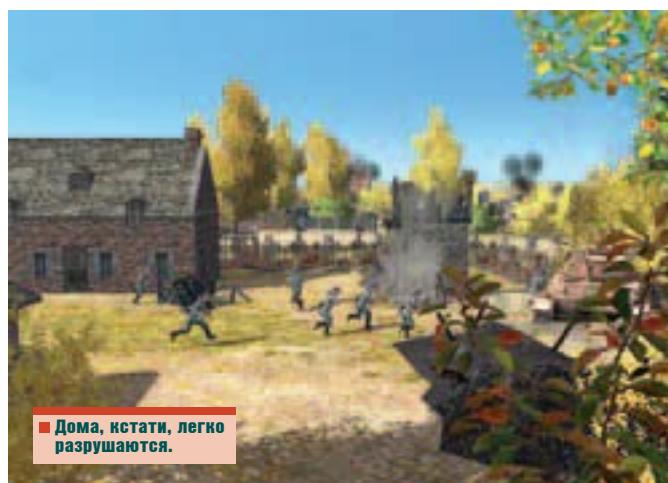
Во-первых, красивые пейзажи. При макси-

мальном приближении камеры нашему взору предстает очень симпатичная травка. Деревья генерируются с помощью продвинутой технологии *SpeedTree*, и благодаря этому выглядят на «отлично». По обочинам дорог располагаются редкие дома и заброшенные церквушки, которые очень оживляют картинку. Ну и, конечно, не стоит забывать, что действие некоторых миссий будет происходить на улицах деревень и городов.

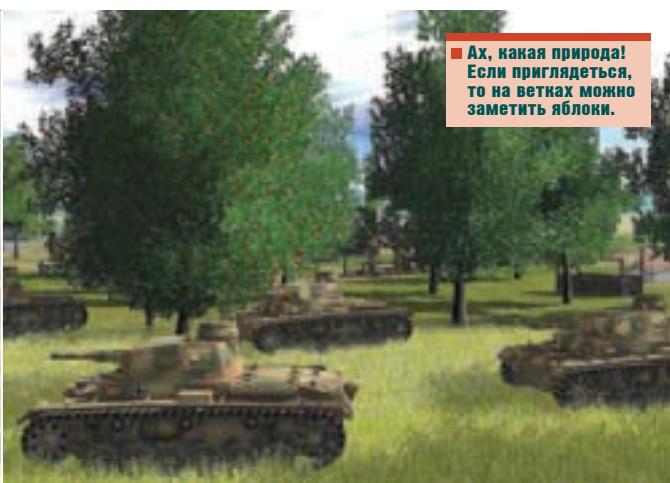
Во-вторых, детализация, в самом широком понимании этого слова. Каждый юнит состоит из немалого количества полигонов – от 3 до 7 тысяч. Для RTS – это впечатительные цифры. Система повреждений хоть и не работает в тесном сотрудничестве с законами физики, но, тем не менее, тоже присутствует не зря: например, уничтожать танки не обязательно. Можно просто подбить гусеницы, после чего те просто застынут на месте.

#### ■ СИСТЕМЫ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Мы чуть не забыли рассказать об использующейся в «*Комбате*» системе ресурсов. Исправляемся! Всего их будет три вида: еда, боеприпасы и топливо. Соответственно, без первого солдаты будут медленно умирать от голода, без второго войска окажутся не в состоянии сделать хоть один – единственный – выстрел, а без топлива техника не сдвинется с места. Как видишь, все предельно логично. Ну а пополняются ресурсы за счет захвата различных стратегических пунктов и населенных объектов.



■ Дома, кстати, легко разрушаются.



■ Ах, какая природа! Если приглядеться, то на ветках можно заметить яблоки.



## ■ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ



■ Есть в игре и контекстное меню. При нажатии на правую кнопку мыши на экране появляется список команд: например, «прибегнуть к помощи дальнобойной артиллерии», «вызвать подкрепление» (если оно в данный момент доступно) или нанести бомбовый авиаудар. Очень, надо сказать, удобно: подобные вспомогательные функции не засоряют интерфейс лишними кнопками.

## ■ НАС – МНОГО

В однопользовательский режим включено две кампании: за Германию и Союзников. В каждой из них по шесть миссий, причем часть союзнических уровней мы имели счастье лицезреть в бета-версии игры. Однако авторы, видимо, очень хорошо понимают, что двенадцать миссий – это очень мало. Поэтому в игре также будет и сильный мультиплеер. Первый режим сетевой игры – это кооперативное (вплоть до участия восьми игроков) прохождение кампаний. Второй – так называемая «битва за ресурсы». На карте расположены некие ключевые точки, к которым должен устремлять свои силы каждый игрок. Именно эти точки игроки и должны будут захватывать, а потом удерживать в течение как можно большего количества времени. И, напоследок, кое-что оригинальное для RTS –

capture the flag. Где-то на территории карты расположено несколько флагов, которые надо захватить и как можно быстрее доставить к себе на базу.

## ■ ГДЕ ТЫ?

Геймплей «Комбата» на редкость занимательный. Новые задания сыплются как из рога изобилия, а ситуация на поле боя меняется каждую минуту. Миссии в меру разнообразны – захватить промышленный завод, уничтожить аэропорт, любой ценой защитить Особо Важные Грузовики... На сегодняшний день работа над проектом практически завершена. Осталось всего ничего: довести до ума сюжетную кампанию, навести лоск, подправить кое-какие мелочи – и игра готова. Однако «Комбат» – первый проект GFi UA, и поэтому создатели предпочитают не торопиться. И чисто по-человечески их можно понять. Ждать нам придется больше полугода, что, как ни крути, многоуважительно. Надеемся, что уж за такой-то срок «Комбат» будет отполирован до зеркального блеска.

**Каждый юнит состоит из немалого количества полигонов – от 3 до 7 тысяч. Для RTS это впечатительные цифры**



По мотивам популярного ТВ-сериала!

# СКОРАЯ ПОМОЩЬ В БОРЬБЕ ЗА ЖИЗНЬ

# ER

Добро пожаловать в окружную больницу Чикаго, место, где  
граница между жизнью и смертью почти стёрта. Место, где  
секунда решает всё!



Localisation and translation of ER the Game, Mindscape logo © 2005 Mindscape. All rights reserved. ER the Game is distributed by Game Factory Interactive. ER Software © 2005 Legacy Interactive. All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Uses Blink Video © Copyright 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



ER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

WBIE LOGO TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s05)

© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 «Руссофт-Лаборатории». Все права защищены.  
www.russoft-m.ru Отдел продаж: office@russoft-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-88.

Техническая поддержка: support@russoft-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russoft-m.ru/forum/>



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Судя по всему, патроны придется подбирать  
прямо с мертвых тел.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.callofjuarez.com">www.callofjuarez.com</a>
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Ищи видео  
на диске!

# CALL OF JUAREZ

## [CENSORED] ЗОВЕТ!

**В**торая игра-вестерн за такое непродолжительное время – это подозрительно! Я окончательно перестал понимать разработчиков: сначала наши «кольты» годами пылятся в кобурах, а потом за два-три месяца раскаляются буквально докрасна. Ладно-ладно. Я, конечно, не жалуюсь. Заставить врага поплыть под дулом пистолета, пронестись на вороном скакуне и зарядить в салуне кому-нибудь я завсегда готов.

Создатели *Call of Juarez* тоже любят такие развлечения. Они пересмотрели множество вестернов, взяли на заметку лучшие моменты и сделали правильные выводы. А потом принялись за игру. В результате уже сейчас их творение выглядит как заправская история о Диком Западе.

### ■ Ну, погоди!

Место действия – граница США с Мексикой. Земли еще не освоены, тут и там шныряют «дикие» индейцы, ну а за порядком пытается следить шериф с огромным пистолетом и

блестящей бляхой. В одном из поселений на этой самой границе жил мальчик Билли, который не очень-то ладил со своим приемным отцом: иногда дело доходило даже до драки. После очередной потасовки Билли не выдержал и сбежал из дома. Правда, через пару лет вернулся, но обнаружил мать и отчима мертвыми. Причем не просто мертвыми (то есть – не от старости и голода загнулись! – прим. ред.), а жестоко убитыми. На стене кто-то накалябал загадочную надпись "Call of Juarez". Само собой, по голливудскому закону подлости в доме тут же появляется еще одно действующее лицо – брат убитого отчима, преподобный Рей. Увидев изуродованные трупы и стоящего над ними родственника, он тут же делает «верные» выводы и бросается за перепуганным парнем в погоню.

### ■ Двойня

*Call of Juarez* – это история двух героев. Цель Билли – спастись от незаслуженной кары преподобного, да еще и найти убийц матери и отчима. Священнику Рейо проще – ему нужно всего лишь добраться до юнца и пустить ему кровь.

Билли пистолетам предпочитает осторожность и верный кнут (совсем как Индиана Джонс). Ему проще по-тихому прокрасться за спинами врагов, чем подставляться под пули. Да и с помощью кнута особо не повоюешь: он

**Кроме пистолетов святой отец несет с собой слово божье – Библию, которую зачитывает страшным голосом**



годится, скорее, для того чтобы передвигаться по уровню и подтаскивать к себе предметы (разработчики проводят аналогии с *Gravity Gun* из *Half-Life 2*).

А вот преподобный Рей – настоящий ковбой, хоть и принявший сан священника. В свое время этот мрачный парень был одним из лучших стрелков на Диком Западе, так что Билли придется очень несладко. Кроме верных пистолетов святой отец несет с собой слово божье – Библию, которую он зачитывает таким голосом, что слабые духом враги либо застывают на месте, либо бегут прочь. Интересная находка! А еще у Рея есть Нога, совсем как у Дюка Ньюкема. Ей он может распахивать двери, переворачивать мебель и отвешивать пинки противнику. Серьезным оружием ногу считать, само собой, не стоит, но для стеба она сгодится.

### ■ КАК СТРЕЛЯЮТ КОВБОИ

Просто так палить из двух пистолетов скучно – разработчики решили выпендриться и добавить в игру пару модных фишек. Первая – это аналог bullet-time. Нажимаем волшебную кнопочку, время замедляется, а прицел каждого из наших пистолетов автоматически находит на врага – знай себе, пали. Кроме того, главный герой сможет сфокусироваться на одном противнике: окружающее негодяя пространство как бы отойдет на второй план, а сам он будет виден четко, во всех деталях. Снайперы обрадуются.

Своего рода оружием можно назвать и воспламеняющиеся жидкости и газы – они, как и большинство предметов в игре, худо-бедно подчиняются законам физики. Облил пол перед дверью керосином и выстрелил в него,

когда из комнаты вылетел противник, – смотри, как обожжен пламенем бедолага катается по полу. Кстати, учи, что такие действия – пожароопасны! Дерево в игре прекрасно горит, так что иногда последствия своих экспериментов с огнем лучше залить водой. Иногда и ковбой – пожарный!

### ■ ХРОМ

Движок *Call of Juarez* уже испытан в *Chrome* и *Xpand Rally*. Впрочем, его еще немного подкрутили, так что графика выглядит вполне современно – жаловаться не на что. Да и сама игра держится бодрячком. У нее есть все шансы занять достойное место в наших сердцах: вестерны – редкие гости на РС. Выглядит *Call of Juarez* очень мило, интересные идеи имеются, колоритных персонажей завезли. Главное, чтобы разработчики из **Techland** нашли для своего детища достойного издателя, который не загубит их благие начинания.



### ■ ДАВАЙТЕ ГРАБИТЬ ВМЕСТЕ

**В** *Call of Juarez* планируют включить очень интересный мультиплер. Разработчики обещают что-то типа *Counter-Strike* на Диком Западе. Будет несколько режимов игры и множество карт. На некоторых воссоздадут даже самые нашумевшие ограбления того времени. Как тебе перспектива стать Бутчем Кэссиди (Butch Cassidy) или Сандэнс Кидом (Sundance Kid)? А может, ты хочешь примерить звезду шерифа, которому предстоит упечь эту парочку в тюрьму?





Текст: Станислав "Roland" Куприянов



Один из примеров обычного космического сражения.



Признаться, некоторые скриншоты пугают яркой кислотной расцветкой.

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Kerberos Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.kerberos-productions.com/sots.shtml">www.kerberos-productions.com/sots.shtml</a>
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Ищи видео на диске!



# SWORD OF THE STARS

## ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Ты, наверное, заметил, что в последнее время количество стратегий на тему завоевания космоса резко уменьшилось. Кризис жанра или разработчики вконец обленились, предпочитая штамповывать проходные игры по Второй мировой? Поди разберись... Между тем, лучшей космической RTS до сих пор считается *Homeworld* шестилетней давности, а в стане пошаговых проектов по-прежнему властвует сериал *Master of Orion* с более чем десятилетней историей.

Компании **Kerberos Productions** из Банкувера такой расклад явно не по душе. Именно поэтому ее сотрудники решили создать еще одну космическую стратегию, соединяющую в себе лучшие черты классических игр. Что ж, посмотрим, есть ли у них шансы потрясти мир.

**Одно из слов, которое лучшим образом характеризует *Sword of the Stars*, – это «разнообразие»**

### ■ РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

*Sword of the Stars* строится на четырех принципах: eXpand (расширяй), eXplore (исследуй), eXploit (разрабатывай), eXterminate (истребляй). Собственно, жанр, к которому принадлежит игра, и обозначается этой аббревиатурой – «4Х». Нетрудно догадаться, что именно нам предстоит делать: развивать собственную империю, проводить технологические исследования, захватывать дальние планеты и уничтожать врагов.

Игру можно условно разделить на две части. Большую часть времени мы будем проводить в пошаговом режиме перед гигантской картой галактики и экранами технического развития. Важный нюанс: разработчики понимают, что одной из главных проблем всех игр, подобных *Master of Orion*, является чрезмерно запутанный и неудобный интерфейс. Поэтому парни из Kerberos Productions обещают, что в *Sword of the Stars* все будет по-другому. Кarta мира полностью трехмерна, и рассматривать ее можно с любой стороны. Наведи курсор на интересующую тебя планету, и мгновенно появится всплывающее меню с важной информацией. Древо технологий больше не напоминает навороченную Excel-



Корабль готовится к гиперпрыжку.



Насекомоподобный дизайн корабля? Это, наверное, Hivers.

Обычной сюжетной кампании в *Sword of the Stars* не будет. Разработчики считают систему «выбери-те сторону и сражайтесь с компьютером до захвата вселенной» слишком скучной. Поэтому они готовят набор интересных, но не особо связанных друг с другом сценариев.

таблицу, а навигация по нему осуществляется самым что ни на есть удобным способом. Второй режим игры – сражения, происходящие в реальном времени. Здесь главный ориентир разработчиков понятен – это *Homeworld*. В любой момент можно будет поставить битву на паузу, раздать приказы, а потом откинуться на спинку кресла и понаблюдать за происходящим. Здесь главное – реализовать нормальное управление. Ведь во многом за счет этого *Homeworld* до сих пор не сдает позиций.

#### ■ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Одно из слов, которое лучшим образом характеризует *Sword of the Stars*, – это «разнообразие». Например, технологическое древо в каждой новой игре генерируется случайным образом и включает в себя более 150-ти разных технологий и их улучшений. Что касается населяющих вселенную народностей, то доступны люди, рептилиоподобные Tarkas, насекомые Hivers и, наконец, похожие на гигантских рыбин Liir. Различия затрагивают не только название и дизайн юнитов: стиль игры за каждую из рас уникален. Liir могут быстро перемещаться в открытом космосе. Правда, по мере приближения к астрономическим телам скорость их кораблей резко падает. Hivers действуют по-другому: они крайне медленно передвигаются между звездами, зато умеют строить рядом с каждой из них особые телепортационные врата. Таким образом, они могут мгновенно появляться в местах, где уже бывали ранее. Tarkas же придерживаются стандартной схемы перемещения с помощью гиперпространственных прыжков. Ну а Люди путешествуют по вселенным, используя искривления пространства. Получается довольно быстро, но чрезвычайно опасно: может забросить черт знает куда.

#### ■ НА ДЕСЕРТ

Еще одна приятная особенность игры – это возможность изменять юниты в соответствии с собственными нуждами. Каждый из кораблей разделен на три отсека, которые можно забивать чем угодно и как угодно. Предпочитаешь подавлять противников огневой мощью? Без проблем: займись исследованием образцов тяжелой брони и нагружай корабли здоровенными пушками. Любишь высокую скорость и маневренность? Исследуй двигатели. Каждая придуманная тобой комбинация может быть сохранена в качестве шаблона для дальнейшего использования.

#### ■ ЖДЕМ-С

Чего греха таить, пока что *Sword of the Stars* кажется достаточно многообещающим проектом. Не пугает даже ярко-кислотная графика: в конце концов, походовые стратегии редко когда могли похвастаться привлекательным внешним видом. Главное – то, что внутри. А с наполнением, будем надеяться, все окажется в полном порядке.



#### ■ ЯЗЫК ДИПЛОМАТИИ

Было бы странно, если бы разработчики забыли о мультиплееере. Многопользовательский режим позволит тебе играть по сети и поддерживает до 8 игроков на одной карте. С оными игроками позволяет даже вступать в дипломатические отношения. Понапалу все стороны относятся друг к другу враждебно, однако, заключив соответствующий договор, можно обрасти союзников. Альтернатива этому договору – пакт о ненападении.



Кажется, сейчас кто-то умрет.



Интересно, что означают эти висящие над кораблем шестиугольники?



Текст: Сергей "Loki" Еркин



С голодухи мафиози точно не пухнут.



Маски-шоу со времен Max Payne новых шуток не придумали.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Third-Person Tactical Action
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Cenega Publishing
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b>
	1С
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Plastic Reality Technologies
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	Один
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.elmatador.net">www.elmatador.net</a>
■	<b>ДАТА ВЫХОДА</b>
	2006 год



**На скриншотах все выглядит более-менее сносно. Однако от динамики впечатление уже не такое хорошее**

# EL MATADOR

## ЭЙ, ТОРЕРО!

Что-то везет мне в последнее время на материалы по играм о разных гринго, которые проживают в чужеродном латиноамериканском окружении. Правда, в отличие от недавно вышедшей *Total Overdose*, предмет нашего сегодняшнего обсуждения серьезен, и по лицу его главного героя не скользнет даже тень улыбки. Давайте же и мы отнесемся к проекту *El Matador* со всей серьезностью, которую он заслуживает.

Сразу скажу, что дата выхода игры довольно туманная – 2006 год. На текущий момент разработчики даже не удосужились придумать главному герою имя (а может, шифруют в целях конспирации). Поэтому извольте примерить безымянную шкурку Специального Агента DEA (Drug Enforcement Administration – Управление по Борьбе с Наркотиками). По указке могущественной Наркомафии, заправляющей в Центральной и Южной Америке (какова завязка, а?! Наркомафия!), был убит брат нашего героя, сотрудник DEA. Понесший утрату Агент тоже некоторое вре-

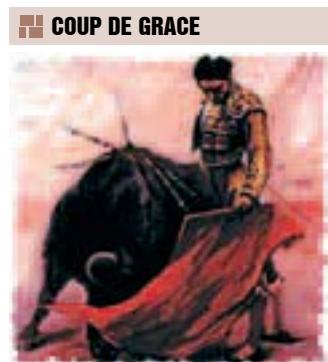
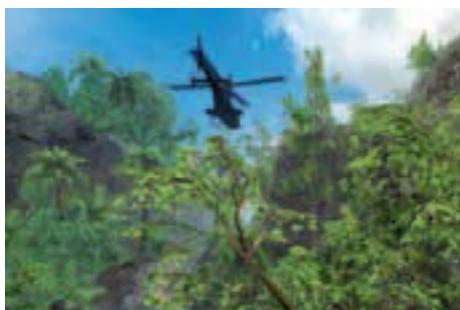
мя назад поступил на службу в Управление. Поэтому ему поручают завершить начатое ныне покойным расследование. Попутно на нашего мачо открывает охоту группировка киллеров Sicarios – карающая длань Наркомафии (вот это интрига!). Но протагонист – он ведь, ясное дело, третий калач: в горящую избу войдет, всех на скаку остановит, обезвредит и зачитает права. Попутно, разумеется, обнаружатся и убийцы брата, и коррумпированные сотрудники DEA, и многое еще чего интересного. Сценаристу премию за оригинальность, нам – по пакету молока за долготерпение. Занавес? Дудки! Сначала закончим.

### ■ ИГРАТЬ

Соскучился по *Max Payne*? Не спасли тебя от тоски ни *GTA:SA*, ни *Driv3r*, ни *Total Overdose*, ни все прочие криминальные-шутеры-от-третьего-лица-всех-убью-один-останусь? Готовь хлеб-соль – *El Matador* спешит тебе на выручку. Весь из себя оригинальный, захватывающий, стремительный, ураганный – на сайте еще много разных слов написано, хочешь, зачитаю? Нет? Хорошо, перейдем к графике.

### ■ ГЛЯДЬ!

Надо признать, визуальная часть – пока самое слабое место *El Matador*. Несмотря на обширный перечень графических наворотов,



картинку игроделам из **Plastic Reality** еще шлифовать и шлифовать.

Да, разномастные шейдеры, а также бамп- и прочие мэппинги присутствуют. И даже интерактивные объекты и тушки мафиози разлетаются по строгой указке физического движка домашней выделки (ничего инновационного ты здесь, впрочем, не увидишь). Между тем, по всем моделям явно не мешало бы еще раз пройтись рубанком – полигонная недостаточность налицо. Да и анимация – что телесная, что лицевая – пока не внушает ничего, кроме надежд на лучшее. Спрайтовые эффекты и частицы (взрывы, кровь) вопиют о том, что им нужно уделить больше внимания.

Движок обещает нам псеводинамическое освещение и расчет огромных растительных массивов в реальном времени. Эти слова не просто обещания: в одном из роликов, выполненных на сайте, нам показывают в меру впечатительные джунгли. Правда, создается ощущение, что игра при этом тормозит даже у самих разработчиков. И вообще, нас частно предупреждают, что видео снято с предальфа-версии продукта. К слову, на скриншотах все выглядит более-менее сносно. Однако от динамики впечатление уже не такое ровное. Остается только надеяться, что игровой процесс увлечет нас с головой, и мы не станем заострять внимание на мелочах, как это делал я при бездеятельном просмотре видеофайлов.

Список достоинств игры пестрит, как водится, эпитетами вроде «превосходный», «инновационный» и «небывалый». К сожалению, глаз цепляется только за обещание воссоздать в пятнадцати игровых локациях реальные области юга Американщины. Не жди от

игры тропического **Far Cry**, однако умеренные лесистость, травянистость и кустистость гарантированы. Городские уровни и миссии в тесных интерьерах зданий тоже не забыты – не все же агенту по джунглям лазать да марышик с мафиози пугать.

#### ■ ЖДАТЬ

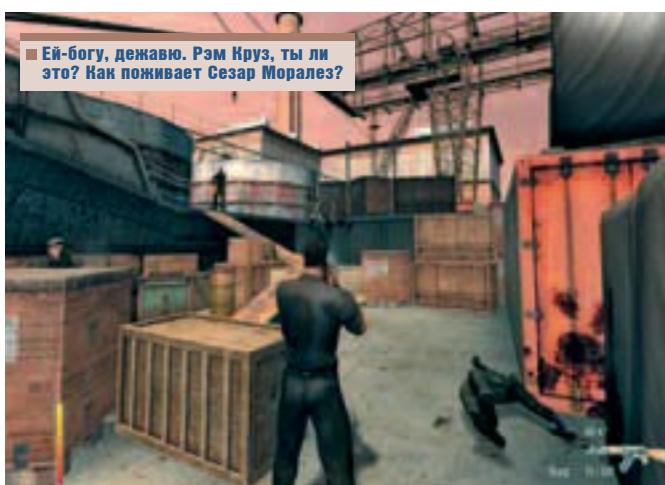
Итак, что мы имеем? Внушительный багаж смешанных впечатлений, привести которые в порядок помогут только свежие новости от разработчиков игры. Пока же остается уповать на то, что кудесники из Plastic Reality сумеют сотворить что-либо оригинальное в порядке заезженном сеттинге. Не знаю, как тебя, а меня в последнее время снова потянуло в фэнтезийные или, на худой конец, в космические миры. Как знать – быть может, выход **El Matador** будет поводом в очередной раз вернуться с небес на землю.



■ Исторически в корриде участвует несколько персонажей-тореро. Пикадоры, бандерильеро, прочие тореадоры разных мастей – каждый играет отведенную ему роль в зависимости от местных традиций. Но центром представления неизбежно является матадор – отважный боец со шпагой и яркой мулетой в руках, танцующий с быком грациозный танец смерти. Именно матадор наносит животному смертельный удар.

## ■ ГИБКАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ПО-ЧЕШСКИ

**P**lastic Reality пока не может похвастаться значительными заслугами перед индустрией. На счету этой компании лишь трехмерный стратегический середнячок **Korea: Forgotten Conflict** да герой нашего сегодняшнего превью. Сайт компании также находится в стадии разработки, о чем недвусмысленно говорит картинка-заглушка по адресу [www.preality.com](http://www.preality.com). Если трое бравых парней на фото – весь состав Plastic Reality, то нет ничего удивительного, что разработчикам на все не хватает рук.





Текст: Станислав "Roland" Куприянов



■ Бомбардировка Берлина идет полным ходом.

■ Лучи прожекторов разрезают ночное небо.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
CDV Software Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Digital Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До десяти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.war-front.com">www.war-front.com</a>
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

Ищи видео на диске!



# WAR FRONT: TURNING POINT

## АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ ИКС

Жанр так называемой «альтернативной истории» сейчас находится чуть ли не на пике популярности. Размышления на тему «а что, если бы...» публикуются в научно-популярных журналах и издаются толстыми многотиражными сериями. И только в компьютерных играх такие исторические фантазии пока не успели приестись. Поэтому знакомая нам всем Digital Reality однажды задалась вопросом: а как развились бы события во Второй мировой, если бы покушение на Гитлера в 1944 году все-таки удалось?

Чем подкупают разработчики *War Front: Turning Point* – так это своей искренней простотой. Пока все остальные RTS пытаются вырваться за рамки жанровых ограничений

(в ход пускаются RPG-элементы, всамделишные виды оружия с «честными» характеристиками), WF и в сущности не дует. Digital Reality решила вернуться к корням и сделать стратегию в духе лучших представителей серии *Command&Conquer*. Никакой пресловутой «реалистичности», никаких тактических ухищрений, а просто безумно красивая RTS с увлекательным сюжетом и знаменитым tank rush в качестве главной стратегии победы.

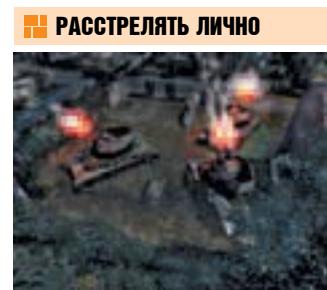
### ■ КАК ВСЕ БЫЛО

Как известно, за всю историю существования Третьего Рейха предпринималось несколько попыток покушения на Адольфа Гитлера. Сценаристы WF: TP предположили, что одна из них таки стала удачной. Что последовало бы за этим убийством?

Итак, Гитлер мертв. Правительство, освобожденное от гнета сумасшедшего тирана, решает немного «смягчить» установившийся в стране режим. И первым делом прекращает преследование и уничтожение ученых. Наоборот, лучшим умам страны создают весьма комфортные условия для продуктивной работы. А те и рады стараться – тут же принимаются за изобретение нового супероружия. США и СССР делают



**War Front держится на двух китах – продуманной и интересной сюжетной линии и яркой, современной графике**



ответный ход – научные исследования получают наивысший приоритет. В принципе мы все это проходили во время «холодной» войны: технологическое противостояние Германии и Союзников обрачивается гонкой вооружений.

### ■ ЦАРСТВО СТРАХА

Вообще-то, большинство образцов техники в игре будет почти полностью соответствовать своим реальным прототипам. С поправкой, конечно же, на некоторую «альтернативность». Бомбардировщики B-52, немецкие «Тигры» и тому подобное – знатоки истории почувствуют себя здесь как дома. Но не совсем: некоторая техника была подвергнута существенным модификациям. Например, у Советского Союза в наличии будет некий супертанк с пятью независимыми друг от друга турелями, каждая из которых сможет стрелять по своей цели. Также разработчики подумывают над введением в игру Советского Замораживающего Луча, замедляющего производство юнитов на заводах противника. У американцев другое ноу-хау – бомба, провоцирующая землетрясения и наносящая колossalный урон. Другие же изобретения Digital Reality пока сохраняют в тайне.

### ■ ГЛЯДЯ НА СОЛНЦЕ

Создатели сами признают, что War Front держится на двух китах – продуманной сюжетной линии и современной графике. О сценарии мы уже рассказали, значит, пора переходить к визуальной части.

Надо отдать честь художникам и программистам движка: во всяком случае, скриншоты War Front выглядят замечательно. Согласно поступающим данным, самой сильной техно-

логической стороной графического «мотора» является работа с освещением. Соответственно, наиболее красиво выглядят именноочные миссии. Ну и, конечно, взрывы, на мгновение озаряющие все пространство вокруг. Также стоит выделить обилие мелких деталей. Например, сильно приблизив камеру, можно даже заглянуть внутрь зданий и рассмотреть мебель и прочие детали интерьера.

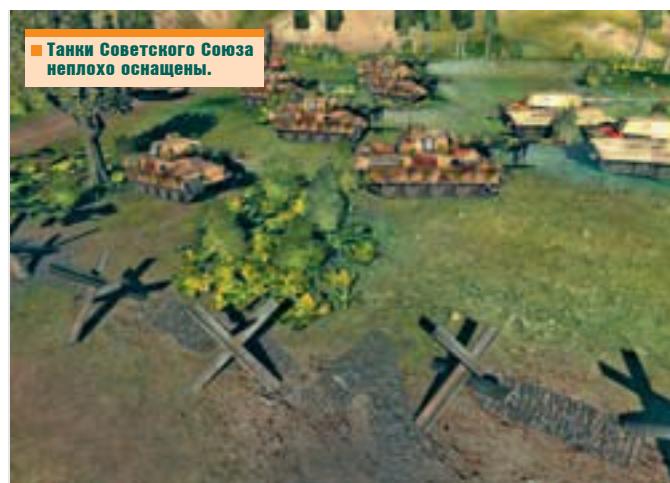
### ■ КЛАССИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА

Главным ориентиром Digital Reality выступает **C&C: Generals**. От классической формулы «собираем ресурсы, строим базу, производим сотню юнитов и идем на врага» никуда не деться.

За мишурай нововведений и наворотов порой не видно главного – драйва. Тот же **Red Alert**, будучи к моменту своего выхода уже неизвестно каковой по счету копией *Dune 2*, удостоился восторженных эпитетов. Может, Ну ее на фиг, эту революцию в жанре? Пора уже оглянуться назад.

### ■ ЛИТЕРАТУРНЫЕ ОСНОВЫ

Как уже отмечалось, фантазии на тему «если бы Вторую мировую выиграла Германия» отнюдь не новы. Год назад издательство «АСТ» выпустило книгу под названием «Победы Третьего рейха. Альтернативная история Второй мировой войны». В ней авторы попытались ответить на вопросы: что было бы, если бы Германия изобрела атомную бомбу первой? А если бы Союзники проиграли битву в Нормандии? В общем, довольно любопытное произведение. Рекомендуем.



■ Танки Советского Союза неплохо оснащены.



■ Обрати внимание: на полную катушку задействован эффект «горячего воздуха».



Текст: Станислав "Roland" Куприянов



■ Таким способом доставляется техника.

■ На этот раз террористы захватили порт.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Real-Time Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	HD Interactive
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Софт Клаб
■	РАЗРАБОТЧИК
	Mithis Entertainment
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ
	Не объявлено
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.jtfthegame.com">www.jtfthegame.com</a>
■	ДАТА ВЫХОДА
	II квартал 2006 года

# JOINT TASK FORCE

## А У ВАС УЖЕ ДЕМОКРАТИЯ?

Ты, должно быть, помнишь, что совсем недавно мы рассказывали о *Ghost Wars* – стратегии о бравых американских парнях, спасающих земной шар от террористов. Похоже, что тема эта поистине неисчерпаема. Наша сегодняшняя гостья, *Joint Task Force*, зиждется на том же американском патриотическом пафосе.

Увлекательная *C&C: Generals* и глянцево-очаровательная *Act of War* в качестве образцов для подражания – выбор далеко не самый худший, признаем. Однако проблема заключается в другом. Через полгода рынок компьютерных игр будет переполнен стратегиями на одну и ту же тему, а вся эта виртуальная борьба США с терроризмом начинает надоедать уже сейчас. Останется ли *Joint Task Force* в памяти благодарных игроков или же будет забыта вместе с сотнями других бесталанных поделок? Попробуем предугадать.



**Приготовься к изнуряющим сражениям под проливными дождями, бесконечным снегом и во время песчаных бурь**

### ■ ЗЕЛЕНЫЕ ПРЕЗИДЕНТЫ

*Joint Task Force*, согласно последним веяниям моды, не имеет ничего общего с классической системой сбора ресурсов и строительства баз. Ведь гораздо интереснее сразу ринуться в бой, чем возиться с утомительным менеджментом, не так ли?

Поэтому в начале каждой миссии у игрока есть определенное количество юнитов. Во время сражений все войска получают драгоценные очки опыта, и по достижении некоторого уровня могут стать Героями. Нетрудно догадаться, что это означает: Герои обладают недюжинной силой и умирают гораздо медленнее, чем их не столь продвинутые товарищи.

Ресурс в игре всего один – деньги. Их перечисляют тебе на счет не просто за выполнение миссий, а именно за стиль прохождения. Безжалостно убиваешь мирных жителей и оставляешь позади себя километры выжженной земли? Будь готов к тому, что все спонсоры от тебя отвернутся. А ежели выводишь гражданских лиц из-под обстрелов и вообще ведешь себя паникой, будешь купаться в деньгах. Все просто.

### ■ ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОЗА

Ты спросишь: зачем могут понадобиться какие-то ресурсы, если строить все равно нечего? Конечно же, для найма новых солдат и повышения численности армии.



Новые войска доставляются на поле боя при помощи авиации, причем выбор средства транспортировки зависит от типа юнита. Например, пехота прилетит на знаменитом «Черном Ястребе» и высадится прямо в гущу сражения. А тяжелая техника может быть доставлена только с помощью транспортных самолетов. Соответственно, призвать себе на подмогу танки ты сможешь только при наличии на карте мало-мальски приличного аэропорта.

### ■ ЗАМКИ ИЗ ПЕСКА

Еще одним достоинством Joint Task Force является графика. Нет, мы, конечно, понимаем, что выдать идеальный продукт обещает буквально каждый разработчик. Однако в нашем случае информация о движке не ограничивается одними лишь слухами. На прошедшей в мае 2005 года выставке E3 многие журналисты воочию убедились, что графика в игре является одной из самых сильных составляющих проекта. Самое главное – поразительная детализация. Стоит приблизить камеру, и взгляду предстанут сотни маленьких, но реалистичных деталей – автомобильные выхлопы; свет фар; наконец, пилоты, сидящие в кабинах вертолетов. Причем наличие подобных мелочей меняется в зависимости от степени приближения камеры. Подобная технология применялась, например, и в *Black&White*.

В наличии также и постоянно изменяющиеся погодные условия: приготовься к изнуряющим сражениям под проливными дождями, снегом и песчаными бурями. Ну и не стоит забывать о ragdoll-анимации персонажей и полностью разрушаемых зданиях.

В общем, с внешним видом у игры никаких проблем, похоже, не будет. Фанаты-милитаристы останутся довольны моделями техники, а простые геймеры – красотой в целом.

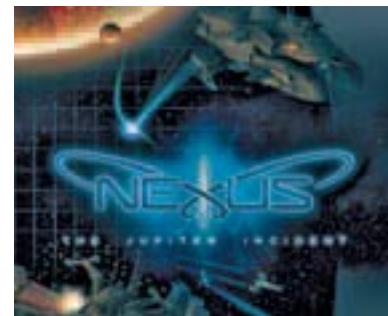
### ■ СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Настала пора подводить предварительные итоги. Среди «плюсов» у нас привлекательный графический движок и пока не успевший надоест подход к дизайну миссий. «Минус» же только один – дата выхода. Хоть разработчики и собираются успеть ко второму кварталу 2006 года, к сроку ожидания стоит на всякий случай прибавить еще как минимум пару месяцев. В конце концов, даже на официальном сайте сказано: to be announced. А значит, вопрос о том, успеет ли Joint Task Force прибыть вовремя и за воевать часть аудитории, пока остается открытым.



### ■ ИСТОРИЧЕСКИЕ КОРНИ

**M**ithis Entertainment – название в компьютерной индустрии, скажем прямо, не очень известное. Компания эта действительно молодая, созданная группой энтузиастов в 2003 году. Однако *Joint Task Force* – не первый ее проект: ранее она была замечена в разработке космической RTS *Nexus: The Jupiter Incident* и пошаговой стратегии *Creature Conflict: The Clan Wars*. Обе эти игры хоть и не стали безусловными шедеврами, получили положительные отзывы в прессе.





ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Team Tarsier
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.tarsier.se/metronome">www.tarsier.se/metronome</a>
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Текст: Илья Азар



■ Неужели будут stealth-элементы?



■ Зачем на крыше телефон?

## THE CITY OF METRONOME

### ЗВУЧНАЯ ИГРА

**T**he *City of Metronome* – это причудливая смесь диккенсовского Лондона и Нью-Йорка Драйзера, плюс шизофреническая атмосфера неизвестной *American McGee's Alice*. Живут в городе странные персонажи, плоды большой фантазии художников из шведской Team Tarsier. Главный герой, внешне смахивающий на Гавроша, работает кондуктором одного из поездов, каждое утро увозящих жителей на работу в Корпорацию. Эта зловредная организация ворует души детей и заставляет их телесные оболочки вкалывать на заводах круглые сутки напролет.

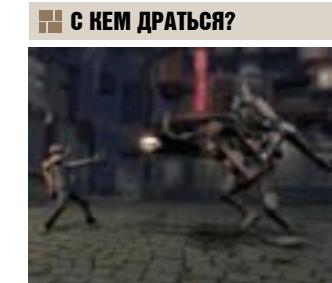
Однажды в поезд сидят рыжеволосая девочка, у которой в отличие от других пассажиров не будет обязательного рабочего пропуска. Именно тогда стройная система жизненных ценностей главного персонажа рухнет, и он вдруг осознает, что в городе творится что-то не то. Парень задумается о том, почему все жители города работают на Корпорацию, и что же она производит. Похожая история, кстати, случилась с героем романа-антиутопии Джорджа Оруэлла «1984». Видимо, раз

работчики вдохновлялись и этой книгой. Вместе с загадочной девочкой по имени Нью (New) ты пустишься в захватывающее приключение, чтобы узнать ее прошлое, правду о Корпорации и самом городе. Детали сюжета обещают открывать постепенно, в ходе общения героев с другими персонажами.

#### ■ ЧИСТИМ УШИ

Геймплей *City of Metronome* основан не на чем-нибудь, а на звуке. Такого еще, по-моему, не было! Герой носит за спиной большой диктофон, на который записывает все, что слышит. Звуки используются по-разному: с помощью громких и неприятных врага можно уничтожить или подчинить своей воле, мелодичные и приятные позволят тебе улучшить настроение собеседника и вызвать его на откровенность. Кроме того, с помощью диктофона ты будешь решать многочисленные задачки. Любой записанный звук (иногда его необходимо издать самому) можно воспроизвести в другом темпе, превратив, например, лай маленькой собачки в грозный рык овчарки.

*City of Metronome* не только «звучит» хорошо, но и выглядит прекрасно благодаря отменному трехмерному движку и талантливым художникам. Шведы до сих пор не нашли издателя, и будет очень грустно, если их оригинальная и многообещающая игра так и не увидит свет. Обещаем следить за судьбой этого любопытного проекта!



■ На данный момент известно только о двух разновидностях врагов. Это «метропомы» – дети, из которых высосали душу. Ими ты можешь управлять с помощью звуков. А также «скакуны» – механизмы, в которые заточены те самые детские души.



**Герой записывает на диктофон все услышанные звуки. На них и основан геймплей The City of Metronome**



УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КОМБО-УДАРОВ

СМЕРТНОСНЫЕ ТАНЦЫ ВОКРУГ ШЕСТА



И ПАРА ДРУГИХ ВЫДАЮЩИХСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ

# BLOODYRAYNE 2

[BLOODYRAYNE2.COM](http://BLOODYRAYNE2.COM)



Техническая поддержка. По вопросам оплаты покупок обращайтесь по тел.: (095) 780-90-91, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Задачи авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляют агентства "Русский Шаг" ([russkiyshag.ru](http://russkiyshag.ru))





■ Увы, об интерфейсе по картинкам пока судить невозможно.



■ Ни в одном кадре не видать огромных армий. И немудрено: если в битве сойдутся два десятка полководцев, солдаты просто не поместятся на экране.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Real-Time Strategy
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Lighthouse Interactive
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Vertex 4
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	До 24-х
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://sunage-the-game.com">sunage-the-game.com</a>
■	<b>ДАТА ВЫХОДА</b>
	18 февраля 2006 года

Текст: Алекс Глаголев

# SUNAGE

## ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

Ищи видео на диске!



### ДВА ДЗ



■ Как видишь, выглядит *SunAge* не ахти как. Прямо скажем: неваж-нейцы выглядят. Для 1997 года – нормально. Для 2006, который вот-вот уже, – просто никак. Впрочем, под стать картинки и системные требования. Если ты не делал апгрейд десяток лет – будет повод повеселиться.

Скажи-ка, милый друг, доводилось ли тебе играть в заграничную *Earth 2140*? А в отечественный «Периметр»? Доводилось?! Разработчикам *SunAge*, видать, тоже. От первой они урвали устаревшую еще в прошлом веке изометрию, а от второго – кусок сюжета.

Долго ли, коротко ли, человечество доковыляло до светлого будущего, которое на деле оказалось кромешной тьмой. Роль тьмы исполняет некий безумный Культ (именно так – с большой буквы). Амплуа луча света взяла на себя Федерация. Земля в лице своих сынов-федералов отдает, не побоюсь этого слова, концы. Кто еще с концом не расстался, сбивается в укрепленные города и держит оборону. Последователи Культа не унимаются, пакостят по углам и сеют хаос. ГГ (главный герой) призван спасти хороших от плохих. Тут откуда ни возьмись возникает портал. Открываются двери в рай. Человечество, ничтоже сумняшеся, ломится всем стадом в райские кущи, чтобы воевать дальше. Хорошо известно: человек (хоть федерал, хоть

сектант, хоть ГГ) любой рай в два счета так обгадит – никакие змеи-искусители не угоняются. Поскольку воевать на два фронта – тот еще геморрой, волею сценария в игре появляется раса роботов-барабанщиков. В том смысле, что им вообще по барабану – что Культ, что Федерация. «Роботящий» народ имеет свои виды на райскую планетку, и на пути у него лучше не вставать.

Вот такая история. Сдается мне, если мы с тобой собрались как-нибудь за рюмкой чая, так еще и не то бы сварганили! Поумней.

Ну да ладно. Поиграть ты сможешь и за плохих, и за хороших, и даже за роботов. На каждой стороне по дюжины боевых единиц, и «каждый тип можно использовать двояко для пущей тактической глубины», конец цитаты. В загашниках *Vertex 4* припасены двадцать четыре карты для одиночного прохождения и классический многопользовательский режим, который разработчики гордо именуют *old-school*. Интересно, насколько «old». От игры явственно отдает нафталином и хочется надеяться, что это всего лишь один из четырех ресурсов, которые тебе предстоит собирать в любой из ипостасей – человеческой или механической. Как заявлено на сайте игры, в России и Новой Зеландии она выйдет одновременно. Хотя бы Индийский океан не придется пересекать в поисках диска – и на том спасибо.

**Открываются двери в рай. Человечество, ничтоже сумняшеся, ломится всем стадом в райские кущи**

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
МУЛЬТИМЕДИА

При поддержке Ассоциации магазинов  
и производителей:  
Ассоциация Мультииндустрии  
и производителей (АМИП) и Ассоциация  
издателей, рекламодателей и продавцов  
Союзиздатпрессы (СИП),  
Тел. +7 (495) 733-70-07  
Факс: +7 (495) 938-1-94-07  
e-mail: [ip@ip.ru](mailto:ip@ip.ru), <http://ip.ru>

# AGE of EMPIRES III



«Возникает ощущение, что Ensemble Studios  
делает игру, совершенную во всем».  
PC ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела  
столь сногшибательно».  
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».  
СТРАНА ИГР

Microsoft  
GAMES STUDIO

ENSEMBLE  
STUDIOS



© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studio logo, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

Тут, если ты не знаешь, такое дело – полгода назад в киношке местной показали кинополотно отечественного производства. «Жмурки» называется. Типа о том, как все начиналось. Про нас, типа, фильм, про серьезных людей. Там в начале тетка странная – сам не пойму, как в фильм попала – рассказывает о каком-то накоплении начального капитала. Чего это за фигня, не знаю, в фильме никакого накопления не было, зато парней нормальных хватало. Что приятно!

Текст: Вован Конкретный

<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
Action
<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
1С
<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
Gaijin Entertainment
<b>ПОЙДЕТ</b>
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
<b>ПОЛЕТИТ</b>
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:</b>
Один
<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
<a href="http://gaijin.ru/projects/jmurki.htm">gaijin.ru/projects/jmurki.htm</a>

Ищи видео и музыку на диске!

# ЖМУРКИ

## ПАЦАН СКАЗАЛ – ПАЦАН СДЕЛАЛ

А тут – не поверишь! – пригласили в игре поучаствовать. Тоже про нас, и тоже – что характерно – «Жмурки» называется. А я что? Мне не жалко. Я, значит, говорю: «Я, пацаны, в вашей игре участие приму, но только с одним условием: чтоб никакой фигни типа «Зе Симс». Я пацан серьезный, мне авторитет нужен поддерживать».

### УЧИСЬ, ПАЦАН

И вот как дело было дальше. Я, значит, стою посреди бульвара. Ну, по-русски то он конечно «бульвар», но я все английский учу – чтобы, значит, если что – за кордон. А по-англии бульвар наш будет – «бульвар». Стою я, значит, посреди бульвара, и тут на меня быки какие-то с бейсбольными битами ломятся. А я – не будь дураком – достаю волыну, и давай стрелять, ворошиловцам на заисть. Стреляю по привычке – не целясь почти, и вдруг замечаю – что-то странное творится. Пули как закодлованные прямиком в цель. Что за фигня? А потом вспомнил – меня тут кто-то справа вроде как спросил: «Выбирай, чем будешь от бычья выгодно отличаться?» Ну, я и выбрал: «Стрелять, говорю, хочу метко, как Дантес». В пылу боя я



Разборка в бильярдной – дело сложное. Столы мешаются, да тут еще и спортсмены с автоматами подвалили.

про это забыл, а зря. Своими способностями выдающимися нужно пользоваться! Да голос тот мне и дальше вопросы каверзные задавал. Поначалу я на него забил: тут упыри какие-то нереальные поперли, с автоматами наперевес, некогда. А потом, как отышался, прислушался – а мне уже нехилый список умений на выбор предлагают. Ну, я навыбирал всякого полезного. И, смотрю, сам уже как твой Шварценеггер с пулеметом скачу по полю брани.

### КАК ДА ЧТО

В общем, завалил я их всех. Иду дальше. Мы же с братанами реальный бизнес делаем, нужно булками шевелить, ина-

че найдут тебя в канаве с простреленной головой. Носился я по городу как уголовный. То в парке месилово устраивал, то в бильярдной пацанов уму-разуму учили. Проблемы разруливал, одних жизни учил, у других вклады долгосрочные денежные принимал. Скушать никогда было. И, что заметил: чем дальше я в этот бизнес погружаюсь, значит, тем сложнее жить. По упырям с битами и заточками уж и скучать начал – так ловко они штабелями укладывались под огнем моих орудий. Дальше-то дело только хуже пошло: появились спортсмены нереальные, все с дробовиками да автоматами. Я-то, конечно, сам пацан не промах,

## ВЕРНЫЕ ВОЛНЫ

Как известно, у серьезного пацана под рукой всегда есть верная волына. От несчастного случая на производстве спасет только она! В «Жмурках» наличествует богатый арсенал орудий убийства: от простеньких «Макаровых» и «ТТ» до таких пушек, о которых и говорить-то страшно. Все это добро можно снять исключительно с вражеских трупов, причем не факт, что из быка с обрезом «вывалился» именно обрез (и вообще что-то вывалился). Полагаемся, в общем, на волю случая.

Главное помнить, что не оружием единственным жив толковый боец. Присмотрев себе ствол по душе, рано радоваться! Очень важно набрать правильных перков, хорошо дополняющих убойную силу любимой волыны. Так, обрезу явно не хватает скорости перезарядки, поэтому если тебе по душе орудие пролетариата и лесников – зорко озираяя в поисках подходящих навыков. У пистолетов-пулеметов другая проблема: кучность стрельбы никакая, да и обойма вылетает за секунду. Не беда – волшебные перки помогут и тут! Главное, повторюсь, вовремя сообразить, что тебе в данный момент нужно. Ну а стволы помощнее – это уже отдельный разговор. Сам сообразишь, что да как.



В «Жмурках» надо не только быстро стрелять, но и грамотно выбирать перки.

исправно затариваюсь новыми умениями, горжусь собой. Английский по вывескам практикую: тут сексшоп – магазин товаров интимного пользования, значит; там – бар, рыгаловка по-нашему. Английский и сноровка – хорошо, но и бизнес делать надо. Точки крившевать, у торгашей бабло изымать. Еле соображаешь, где что – супротивники, гады, ломятся со всех сторон.

### Я ЛУЧШЕ!

Намекнули мне тут, что очень произошедшее со мной напоминает игру «Кримсон Ленд». Я-то английский знаю, перевел – «страна, в крови утопленная». И верно, крови пролилось немало. «Похождения твои, говорят, мало отличаются от этой игрули». Показали мне ее. Оказалось – врут. Не совсем, конечно, но лукавят, шельмы. В игре той ведь как все было? Ходят какой-то мужик мутный,

непонятно кем и для чего поставленный, и изничтожает все вокруг. Зачем? Жить хочет, наверное. Только зачем она, такая жизнь, когда вокруг – сплошная пустота? Ни кустика, ни травинки, ни пивной, на худой конец! Да и сам он, мужичонка, пусть и стрелок хоть куда, а уродец. Два измерения в нем всего, не больше. У нас-то все по-другому. Реальные пацаны, реальная жизнь. Рынок крышуем – бьемся там насмерть за кровные баксы. Все настоящее, красивое, живое. Ежели вокруг какой олух тачку поставил, так это он неподумавши. Партройка выстрелов, и тачила взлетает на воздух. Опять же, все три измерения видны как на ладони. Хочешь – правым боком повернись, хочешь – левым. Все одно – красавец! И главное-то, главное! Когда в стену стреляешь, такая пылища летит, такие об-

ломки штукатурки роскошные! Забываешь и о том, что рынок крышевать нужно, и про вражин-упырей, и про котлы для кореша – стоишь, как дурак, и пульяешь из пулемета в стену.

### ЧТОБ ТАЧКУ КАЧАЛО

Пацаны, сам знаешь, уважают музон. Не всякое фуфло вроде «Фабрики» и «Руки вверх» – такая музыка пацанов не прет. Посуди сам: едешь ты в тачиле, а у тебя из окон прогоны вроде «Руки вверх, запоминай, руки вверх, давай-давай!». Чего давай-то? Братва может и не понять – потом предъяв не оберешься. А вот для «Жмурок» поют и кривляются большие профессионалы своего музыкального дела: Жанна Агузарова, Гарик Сукачев и объединение даровитых пацанов «Крестная семья». Они усладят твой слух речетативами о нелегкой пацанской жизни. Под такие милые сердцу звуки не западло и делом заняться: пару точек торговых выставить, да отправить на тот свет зарвавшуюся мальшню с бейсбольными битами. В общем, толковый музон.

### КАК НАДО!

Так вот я и стал звездой компьютерной первой величины. А что? «Кримсон Ленд» ваш – фигня полная, моя игра круче его намного. Получается, «Жмурки» – чуть ли не самая козырная игра среди себе подобных! Красивая, сюжет грамотный, а что еще нужно? Адреналина от нее – два ведра. Настоящему пацану, сам знаешь, без риска и куражажа жизнь не мила.



■ Экран потемнел. Значит, и мне пришло время зажмуриться.



**PC ИГРЫ:** Насколько сложно получить разрешение на игру по фильму?

**Алексей Серков (арт-директор проекта):** Сложность варьируется от «легко» до «невозможно».

Иногда кинокомпания сама заинтересована в создании игры по фильму, но ей всегда интересны сроки и качество, причем сроки, как правило, сжатые.

**PC ИГРЫ:** Почему вы взялись именно за «Жмурки»?

**А.С.:** Сейчас не хватает игр про реальных пацанов, а эльфы нет-радиционной половой ориентации уже достали...

А если серьезно, то мы уже давно хотели сделать игру в таком жанре, но нужен был узнаваемый сюжет. Очевидно, что для безбашенной стрельбы на улицах, Россия 90-х подходит лучше всего.

**PC ИГРЫ:** Нет ли в планах «игрокомпаний» других отечественных кинолент?

**А.С.:** Есть. Например, «Волкодав: Путь Воина». Мы уверены, что это будет отличная игра, причем в редком для PC жанре hack'n'slash.

**PC ИГРЫ:** Почему вы решили делать игру «в духе» Crimsonland? Ведь нормальный экшен от третьего лица в сюжете «Жмурок» смотрелся бы отлично?

**А.С.:** После релиза стало понятно, что да, экшен от третьего лица получился бы, что надо. Об этом нам говорили и издавали. Но сейчас «Жмурки», фактически, одна из лучших игр в своем жанре. А так бытали просто «одна из». В общем, мы считаем, что сделали правильный выбор.



## ЧТО ПАЦАНУ ЗНАТЬ НЕ ЗАПАДЛО

**Ф**ильм «Жмурки» вышел на киноэкраны летом 2005 года и получил достаточно противоречивые отзывы.

С одной стороны – вроде бы комедия. Смеяться нужно. Но большинство посетителей кинотеатров хотят не стали: на экране им показывали, как одни отморозки с чувством и рассстановкой простирали головы другим. «Какие-то звери!» – сообщила своему другу девушка на выходе из кинотеатра. А смеялись в основном те, кто к событиям фильма имел непосредственное отношение. Радовались, видимо, вспоминая дни бывой удали. Опять же, в кинотеатре подслушанная фраза: «Совсем как Вован крестится, смотри. Только Вовану это не помогло тогда...» Алексей Балабанов снял «наш ответ» фильму «Карты, деньги, два ствола». Снял, на наш взгляд, достойно. Фильм вышел странный, как и сама российская действительность, но правильный. С другой стороны – над кинокартинами Гая Ричи (Guy Ritchie) смеются все, а над «Жмурками» только единицы. Хотя, оно, наверное, и хорошо – чего смеяться-то, когда столько проблем в стране? Игра к фильму, по сути, никакого отношения не имеет. Конечно, нам разрешают выбирать между Сергеем или Саймоном (на геймплее это почти не сказывается), а уровнями отдаленно напоминают некоторые сцены из киноленты. Задания, однако, с фильмом не пересекаются, хотя перед каждым уровнем нам показывают очередной отрывок из «Жмурок».



COMPANY *of* HEROES

# ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Автор: Роман "ShaD" Епишин



Мы не раз сетовали на заезженность военной тематики в компьютерных играх, призывали разработчиков забыть о Второй мировой, но все впустую. Однако сегодня разговор пойдет совсем в ином ключе, хоть Relic Entertainment и зазывает нас в тревожный 44-ый год. На каверные вопросы твоего покорного согласился ответить продюсер стратегии *Company of Heroes* Рафаэль ван Лайроп (Raphael van Lierop).

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.companyofheroesgame.com">www.companyofheroesgame.com</a>
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

**PC ИГРЫ:** Прежде всего, скажите, пожалуйста, как вы осмелились разрабатывать игру о Второй мировой войне сегодня, когда рынок пресыщен проектами данной тематики?

**Рафаэль ван Лайроп (далее Р.Л.):** На самом деле существует множество веских причин снова окунуться в то время. Во-первых, нет проблем с поиском информации: оружие, оборудование и солдатскую форму той поры можно увидеть своими глазами, а военные кампании подробно описаны в научной и художественной литературе. Во-вторых, Вторая мировая до сих пор жива в общественном сознании, она никого не оставляет равнодушным. В-третьих, это один из немногих современных конфликтов, в котором



■ Здания можно легко превратить в дымящиеся обломки.



■ Мы вместе с Relic мечтали о том, чтобы стратегии графически не уступали экшенам. Мечты сбываются!

ярко выражены противоборствующие стороны. В общем, мы можем поведать действительно драматичную, героическую историю, которая и будет представлена в *Company of Heroes*. Что касается избитости темы, то мы не взялись бы за разработку игры, если бы не были уверены в собственных силах. Конечно, определенный риск есть, но Relic никогда не боялась трудностей, стараясь каждым своим проектом привнести в жанр что-то новое. *Company of Heroes* не станет исключением!

**PC ИГРЫ:** Риск – дело благородное, тут не поспоришь, за него даже шампанское наливают. А какой период Второй мировой освещается в игре?

**Р.Л.:** Мы пока не готовы в деталях обсуждать однопользовательскую кампанию. Можем лишь сказать, что попытаемся воссоздать сражения, происходившие в 1944 году на территории Нормандии.

**PC ИГРЫ:** Снова будем спасать рядового Райана? Ах да, забыл, вы же не готовы обсуждать... Расскажите тогда, откуда брали историческую информацию?

**Р.Л.:** Чтобы достоверно изобразить боевые действия, сценаристы и дизайнеры переполнили сотни источников (в том числе штабные документы и солдатские дневники) и перерыли тысячи военных фотографий.



## АНАРХИЯ – МАТЬ ПОРЯДКА



По словам разработчиков, интерактивности в *Company of Heroes* выше крыши – разрушить можно все и вся! Это значит, что мы получим не только зрелищные битвы, но и широчайший выбор тактических решений. Допустим, нужно выкурить врага из здания. Можно снести дверь и отправить в дом группу захвата, можно изрешетить стены и обстреливать окна или же шарахнуть тяжелой артиллерией, сравняв строение с землей.

**PC ИГРЫ:** Визуальная часть *Company of Heroes*, судя по скриншотам, удалась на славу. Наверное, далеко не последнюю роль в этом сыграл мощный графический движок *Essence Engine*. И все-таки, как вам удалось создать столь красивую стратегию?

**Р.Л.:** *Essence* – настоящий зверь. Он поможет RTS добраться до планки, установленной экшенами. Мы же уделяем особое внимание теням, текстурам, освещению и спецэффектам, словом, тому, что отвечает за реалистичность картинки. Все это дополняет сильный AI и правдоподобная физика – вместе эти компоненты вдохнули в игру новую жизнь. Мы делаем все возможное, чтобы *Company of Heroes* стала самой кинематографичной стратегией из когда-либо созданных.

**PC ИГРЫ:** Мы наслышаны о физических возможностях движка. Вы действительно используете систем-

му Havok 3.0? Ведь даже гениальная *Half-Life 2* оперировала лишь второй версией физического ядра. Чем Havok 3.0 отличается от Havok 2.0, кроме цифры в названии?



■ Игра совмещает батальи «в чистом поле» и захватывающие уличные бои.



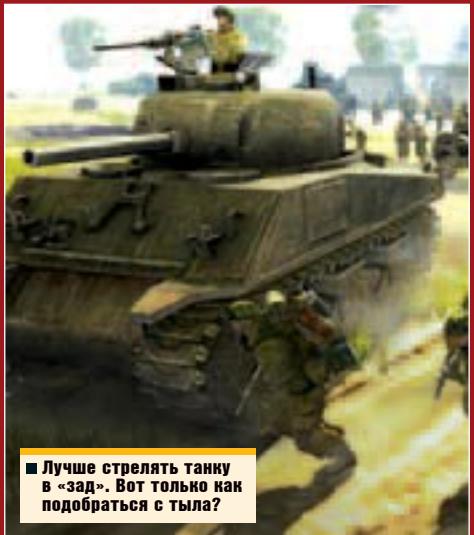
■ Ты готов, глядя на этот скриншот, поверить, что у *Company of Heroes* будут приемлемые системные требования?



■ Главное – не задавить своего.



**БРОНЯ КРЕПКА,  
НО НЕ ВЕЗДЕ**



■ Лучше стрелять танку в «зад». Вот только как подобраться с тыла?

**Relic Entertainment** обещает реализовать посекторную модель повреждения техники. Это значит, что попадание в лобовую часть машины нанесет ей меньший урон, чем снаряд, запущенный в корму. А вот использовать аналогичную систему для пехоты студия считает нецелесообразным (и то верно!). Зато у разработчиков заготовлено несколько десятков образцов предсмертной анимации, так что однообразных штабелей погибших солдат в игре не будет.

**Р.Л.:** Havok 3.0 функционирует быстрее, да и побогаче в плане возможностей. С его помощью мы смогли «упаковать» гораздо больше физических эффектов в единицу площади и реализовать сложные физические процессы. В итоге получился по-настоящему живой, естественный мир. Различные материалы ведут себя именно так, как и должны, предметы правдоподобно перемещаются в пространстве, одним словом, игровой мир кажется реальным.

**PC ИГРЫ:** Значит, скриншоты не врут? Хорошо, а что с искусственным интеллектом? Вы упомянули о нем, как о важной части геймплея.

**Р.Л.:** Безусловно! Хотя, если быть объективным, для нас одинаково важны все механизмы игры. Мы разработали беспрецедентный для RTS командный AI. Наши воины никогда не полезут под пули с покорностью безмозглых овец. В Company of Heroes игрок – это не кукловод, а командир настоящих бойцов: солдаты без напоминаний прячутся от шквального огня, меняют позицию, когда враг уничтожает их укрытие, и сами выбирают удобную точку для ответной стрельбы.

**PC ИГРЫ:** Эдак они и без нас обойдутся! Или все-таки не обойдутся? Какова наша роль в этой войне,

какой властью наделен игрок? Вы собираетесь доверить виртуальным командирам только взвод или не пожалеете целую армию?

**Р.Л.:** Геймер командует как взводом пехоты, так и отдельными бойцами и даже техникой. Обычно в его распоряжении находятся комбинированные силы пехоты, техники и военных специалистов. Имеется и кое-какая инфраструктура для поддержания всей этой братии в полной боевой готовности.

**PC ИГРЫ:** А мы сможем захватывать вражескую технику как, например, в *Desert Rats vs. Afrika Korps*?

**Р.Л.:** В однопользовательской кампании – непременно.

**PC ИГРЫ:** Кстати, о какой технике идет речь? Было бы здорово увидеть не только танки, но также самолеты и боевые крейсера. Мы можем на это рассчитывать?

**Р.Л.:** Вообще-то наша Company of Heroes больше тяготеет к сухопутным боям, однако мы готовим несколько сюрпризов. В подробности вдаваться не будем, иначе и удивить вас не получится.

**PC ИГРЫ:** Ваша правда, сюрпризы мы любим. Скажите, а как появляются «свежие» бойцы в Company of Heroes? Нет, мы, конечно, зна-



■ Разработчики не устают говорить о кинематографичности своего творения.



■ Havok 3.0  
в действии.

ем, откуда берутся дети, но в большинстве стратегий солдаты таинственным образом размножаются в казармах, откуда выходят уже повзрослевшими и полностью готовыми к великим свершениям. Каково ваше решение «демографической» проблемы?

**Р.Л.:** Мы, конечно, стремимся к оригинальности, но отмечать все традиции RTS не станем. Правдоподобно ли, что воины рекрутируются, обучаются, экипируются и доставляются на линию фронта за несколько секунд? Конечно, нет! Но будет ли игрокам интересно ждать дольше в угоду реализму? Вряд ли. Нам всегда приходится балансировать между интересным геймплеем и аутентичностью. Надеюсь, в Company of Heroes мы нашли золотую середину.

**PC ИГРЫ:** Ох, и красиво вы ушли от ответа! Давайте тогда отстранимся от проблемных вопросов и вернемся к сражениям. Бои в зданиях будут? Не так много RTS может похвастаться масштабными баталиями на свежем воздухе и эффектными перестрелками в домах одновременно.

**Р.Л.:** Многие сражения разгораются в черте города, и вы, конечно, сможете размещать бойцов в полуразрушенных зданиях, откуда они будут простреливать подходы к месту дислокации. Company of Heroes, таким образом, покажет боевые действия в самых

разных условиях: как на открытой местности, так и среди почти развалившихся домов.

**PC ИГРЫ:** Мы слышали, что вы хотите сделать игру более кинематографичной с помощью некоего видеоредактора. Расскажите, пожалуйста, что он собой представляет?

**Р.Л.:** Мы действительно рассчитываем создать самую зрелищную стратегию, а это значит, что нам надо изобрести какие-то новые инструменты. Один из них – Movie Maker, специальная программа, позволяющая снимать эффектные ролики на игровом движке. Вместе с Company of Heroes мы также планируем распространять пакет программ, с помощью которых создавалася «наш» мир. Продвинутые игроки смогут использовать эти утилиты, дабы раскрыть собственный творческий потенциал, никак не привязывая свои творения к Company of Heroes.

**PC ИГРЫ:** Спасибо за интересную беседу! Теперь мы уверены, что Company of Heroes как следует встяжает жанр RTS. Остается лишь один вопрос: когда?

**Р.Л.:** И вам спасибо за продуманные вопросы. Что же до сроков, то пока мы не можем дать конкретный ответ, но каждый час кропотливой работы на шаг приближает игру к



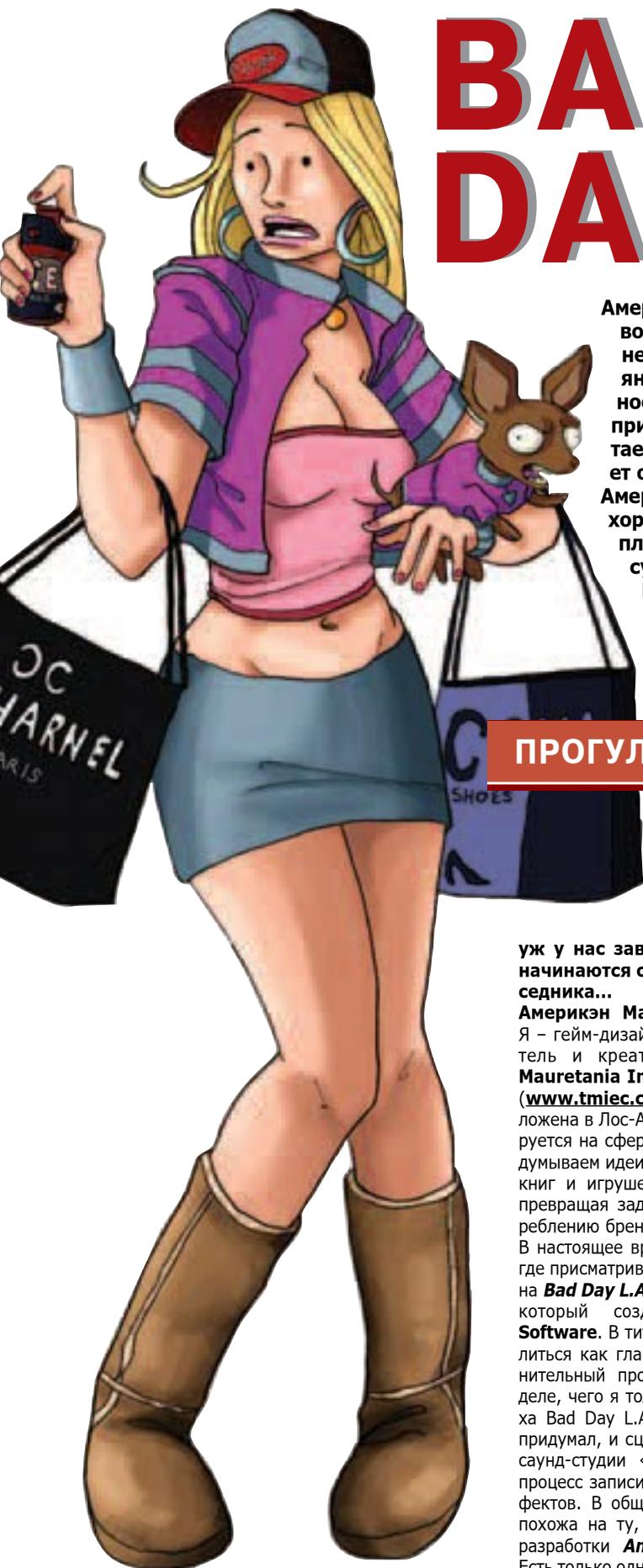
## ЧЕМ БОГАТЫ, ТЕМ И РАДЫ?



■ Для RTS, которая может ТАН  
прорисовывать солдат, требуется неслабый компьютер.

На наш вопрос о системных требованиях Рафаэль так и не смог дать вразумительный ответ, заверив лишь, что в **Relic Entertainment** намерены адаптировать игру для разных систем. Но мы бы не советовали рассчитывать на чудо. Взгляни на скриншоты, подумай над тем, что говорит продюсер о физике, и сделай выводы. Без карты, как минимум, предпоследнего поколения, мощного процессора и «вагона» оперативной памяти явно не обойтись.





# BAD DAY L.A.



Америкэн МакГи (American McGee) – звезда игровой индустрии. Причем, первой величины. О нем и его многочисленных проектах мы постоянно пишем в новостях, поражаясь способностям МакГи продавать все, к чему он прикасается. Сейчас «золотой мальчик» обитает в Гонконге и вместе со студией *Enlight Software* ваяет очередной шедевр – сатирический проект *Bad Day L.A.* Америкэн уверен: мир сходит с ума, и, если ему не дать хорошего пинка (хотя, конечно, как дать пинка целой планете?!), то вскоре люди окончательно лишатся рассудка и превратятся в стадо запуганных идиотов.

*Bad Day LA* – игра на злобу дня. Она напоминает ядренную смесь из выпуска вечерних новостей и заголовков желтых газет. Блюдо приправлено нездоровой дозой абсурда. А впрочем, давай лучше послушаем самого Америкэна МакГи.

## ПРОГУЛКИ ПОД ПРОЛИВНЫМ ДОЖДЕМ

Беседовал: Иван Гусев

### ДЛЯ МАСС

**PC ИГРЫ:** Приветствуем вас, о, великий и ужасный! Простите, но так

уж у нас заведено: все интервью начинаются с представления собеседника...

**Америкэн МакГи** (далее – А.М.): Я – гейм-дизайнер, а также сооснователь и креативный директор **The Mauretania Import Export Company** ([www.tmiec.com](http://www.tmiec.com)). Компания расположена в Лос-Анджелесе и специализируется на сфере развлечений. Мы придумываем идеи для видеоигр, фильмов, книг и игрушек, доводим их до ума, превращая задумки в готовые к употреблению бренды, а затем продаем. В настоящее время я живу в Гонконге, где присматриваю за разработкой экшена **Bad Day L.A.** ([www.baddayla.com](http://www.baddayla.com)), который создает студия **Enlight Software**. В титрах проекта я буду числиться как главный дизайнер и исполнительный продюсер. Хотя, на самом деле, чего я только не делаю для успеха *Bad Day L.A.*! Я и концепцию игры придумал, и сценарий сам сочинил, и в саунд-студии «зависаю», контролируя процесс записи голосов и звуковых эффектов. В общем, моя роль в проекте похожа на ту, что я сыграл во время разработки **American McGee's Alice**. Есть только одно важное отличие: я тру-

жуся над *Bad Day L.A.* плечом к плечу с разработчиками из *Enlight* на протяжении вот уже девяти месяцев. В случае с *Alice* я проработал с командой лишь несколько месяцев перед самым релизом.

**PC ИГРЫ:** Да, Америкэн, вы – мастер на все руки. Наверное, еще и пол в офисе *Enlight* подметает? Шутка-шутка... Скажите, как вы додумались до игры со столь неожиданной концепцией? Наверное, *Bad Day L.A.* было непросто запустить в производство?

**А.М.:** Все началось с того, что основатель *Enlight* Тревор Чен (Trevor Chan) связался со мной и поинтересовался, нет ли свежей идеи для игры? Я подкинул ему несколько концепций, начиная от «замороченных» сказок до симулятора «Разрушь все». Но ничего не подошло. А затем я поделился по электронной почте идеей *Bad Day L.A.* Тревору она очень понравилась. В тот момент концепция представляла собой лишь несколько страниц заметок об игре «для масс», которая базировалась бы на американской «культуре страха» и современных тенденциях в СМИ и мире. Как только идея окончательно сформировалась, я стал продумывать дизайн *Bad Day L.A.* и сочинять сценарий. Подготовка к запуску игры в производство прошла безболезненно –



■ Меню игры злорадно приветствует:  
«Добро пожаловать в Лос-Анджелес!»



■ Последствия метеоритного дождя:  
люди превращаются в зомби и мутантов



■ Картина сильно напоминает  
начало фильма «Война миров»



■ Тони Уильямс наверняка приехал  
в Голливуд не за сувенирами

## ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ СТРАШНЕЕ НОВОСТЕЙ?



### Америкэн МакГи побаивается смотреть новости

Сюжет *Bad Day L.A.* одновременно напоминает блокбастер «Послезавтра», и ужастики «Рассвет мертвецов», и многие фильмы-катастрофы. Пожалуй, Америкэн МакГи (American McGee) черпал вдохновение из дюжины «колодцев» сразу. По словам самого создателя *Bad Day L.A.*, наибольшее влияние на игру оказал новостной телеканал Fox News, «прославившийся» умелым нагнетанием страха и постоянным потоком плохих новостей.

— Именно над этим пессимистическим образом мыслей мы и смеемся при помощи *Bad Day L.A.*, — ухмыляется МакГи. — Помимо Fox News, нужно поблагодарить анимационные сериалы *The Simpsons* и *South Park*, а также шоу комиков *Ali G* и *Дейва Чапелли*.



ничуть не сложнее, чем с моими предыдущими проектами.

### НЕПОХОЖАЯ ИГРА

**PC ИГРЫ:** Скриншоты *Bad Day L.A.* привлекают взгляд необычным визуальным стилем. Кое-кому кажется, что здесь не обошлось без влияния флэш-анимации...

**А.М.:** Никакого флэша! Художественная сторона игры навеяна работами лос-анджелесского арт-дуэта **Kozyndan** ([www.kozyndan.com](http://www.kozyndan.com)). Их стиль называют «суперплоским». Рисунки Kozyndan похожи на комиксы, но при этом реалистичны и выполнены с большим вниманием к деталям. В Лос-Анджелесе их можно увидеть повсюду: в галереях, в книжных магазинах и даже в барах. Как-то раз я купил себе несколько рисунков, но даже представить не мог, что буду работать с Kozyndan над игрой. Когда сформи-

ровалась концепция *Bad Day L.A.*, я задумался о визуальном стиле, который передавал бы дух Лос-Анджелеса и при этом понижал бы градус серьезности тех катастроф, которые мы намеревались показать в игре. Нельзя было ошибиться!

Kozyndan оказали огромное влияние на визуальную составляющую игры. Они нарисовали концепты, а потом со стилем поработал наш арт-режиссер **Кен Вонг** (Ken Wong). Результат вы можете видеть на скриншотах. Откровенно говоря, если бы не Kozyndan и Вонг, *Bad Day L.A.* выглядела бы как любая другая современная игра. А быть похожей — не прикольно!

**PC ИГРЫ:** Если ваша игра посвящена «культуре страха», то почему вы предпочли сделать ее в сатирическом духе фильма «Марс атакует», а не, к примеру, «День

### Независимости»?

**А.М.:** В мире и так перебор по части серьезности. Я надеюсь, что через юмор смогут показать людям, насколько смешны и необоснованы их страхи. В таких шоу, как *Saturday Night Live* или *The Daily Show*, часто высмеиваются политические события, и люди смотрят, а не засыпают со скуки. *Bad Day L.A.* будет сделан в том же ключе.

### УПРАВЛЕНИЕ ХАОСОМ

**PC ИГРЫ:** Какие мелкие происшествия и вселенские катастрофы поджидают героя *Bad Day L.A.*?

**А.М.:** Энтони Уильямс — типичный бомж. В свое время он был агентом киноактеров в Голливуде, но бросил работу. Понимаете, современное общество безумно, вот Тони и не выдержал. Он, по большому счету, такой же, как все — середнячок. Правда, есть



■ Задача проста: перезаряди шотган и уничтожь всех зомби.



■ Издевательский планет сзади гласит:  
«Черные не умеют стрелять». Ну это мы еще посмотрим!



■ Давно мечтал надрать задницу супергерою. А ты?





## ЭГОИСТИЧНЫЙ ПРИДУРОК

**Знакомьтесь: Энтони Уильямс**

Часто ли разработчики делают героем своей игры придурка? Мы что-то не припоминаем таких проектов. Ну да, Ларри Лаффер из *Leisure Suit Larry* определенно не хватал звезд с неба, но то – квест, а *Bad Day L.A.* – экшен.

– Главный герой нашей игры – беззаботный эгоистичный придурок, – представляет **Америкэн МакГи** (American McGee) безработного Энтони Уильямса. – Он – что-то вроде комедийной версии Безумного Макса. Не желает помогать другим, заботится только о собственной шкуре. Но, как бы пафосно это ниозвучало, жизнь преподносит ему урок. Постепенно Уильямс понимает, что только работа в команде поможет ему пережить действительно плохой день.

одно «но» – будучи съят по горло жизнью, дойдя до точки, он не свихнулся и не пошел отстреливать прохожих с ружьем наперевес. Он просто «выпал». В ту минуту, когда начинается игра, мы застаем его, толкающим магазинную корзину на колесиках вниз по 10-му фриеву Лос-Анджелеса. Он живет новой счастливой жизнью, и у него есть все для того, чтобы выжить.

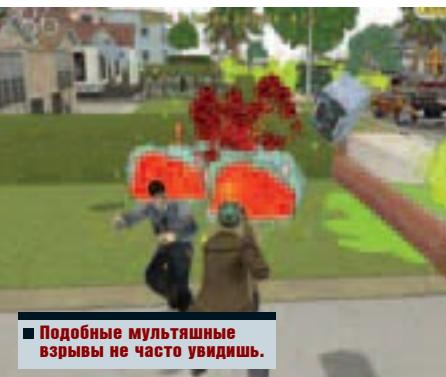
*Bad Day L.A.* – линейный экшен от третьего лица. В игре нет абсолютной свободы действий. Она больше напоминает *Call of Duty*, чем очередной клон *Grand Theft Auto*. Есть несколько причин, делающих наш проект особенным: комедийный элемент, режим геймплея «Управление хаосом», уникальный арт-стиль, крепкий сюжет, интересные персонажи и всякие приколы, вроде сюрреалистических

миссий. *Bad Day L.A.* – определенно другая игра, они ни на что не похожа. Как я уже сказал, игра линейна. Ты перемещаешься из пункта А в пункт Б, чтобы спастись. И на каждом уровне тебя поджидает новая напасть.

### PC ИГРЫ: А поподробнее? С примерами миссий, если можно.

**А.М.:** Объясню научно. Структура геймплея *Bad Day L.A.* такова: экшен от третьего лица, режим «Управление хаосом» и сюжет. Экшен стандартный: ты бежишь и стреляешь. Взорвать можно не все, но многое. Хватаешь патроны, используешь power-up'ы. Арсенал весьма стандартен, но места хватило и гвоздодеру, и коктейлю Молотова, и ракетнице. Ты можешь переключаться между четырьмя вспомогательными персонажами, у каждого из которых есть свои спецатаки.

«Управление хаосом» – уникальный элемент геймплея. «Фишка» напоминает ускоренную версию *The Sims*. Необходимо навести порядок при помощи шотгана и огнетушителя. По ходу миссий тебе нужно помогать NPC, уничтож-





жать зомби и расправляться с террористами. Не справился с заданием, и все идет не так, как надо, а твои шансы выжить уменьшаются с катастрофической скоростью. Приходится успевать и горящих людей тушить, и зомби отстреливать. Да еще и думать о том, как бы не нанести чересчур большой ущерб муниципальной собственности. Последний слой геймплея – сюжет. Именно он движет игрока вперед. С большинством миссий уже знакомы по фильмам-катастрофам, но у каждой есть своя подковырка.

### УНИВЕРСАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

**PC ИГРЫ:** Спасать граждан Лос-Анджелеса придется на своих двоих или вы все-таки предоставите транспорт?

**А.М.:** В игре будут две миссии «на рельсах». Нечто подобное все мы видели в проектах, вроде *Medal of Honor*. Игрок садится за пулемет и строчит, не переставая, пока его везут по улицам сошедшего с ума города. Цель действия понятна – уничтожить побольше врагов и не погибнуть самому от рук террористов.

**PC ИГРЫ:** Пулемет, говорите? Пулемет – это хорошо... Какое еще оружие выдадут на руки?

**А.М.:** Ты начинаешь игру с огнетушителем. Это «оружие» придется применять часто, поскольку оно универсально. Огнетушителем можно оглушать врагов, исцелять зомби (фантазия Америкэна и впрямь безгранична – прим. ред) и, разумеется, тушить огонь (на людях, машинах, где угодно). После огнетушителя игрок получит гвоздодер. Им удобно разносить препятствия и бить тех, кто пытается препятствовать тебе. Плюс гвоздодера по сравнению, скажем, с автоматом, в том, что его применение не вызывает дополнительной паники среди людей. Помимо огнетушителя и гвоздодера, нас также ждут шотган, автомат и огнемет. Не стоит ждать от оружия реализма, нас больше заботит геймерское удовольствие. Патронов много, перезарядка быстра, и врачи умирают, забавно корчась.

**PC ИГРЫ:** Любопытно. И как все, о чем вы рассказываете, выглядит в мультиплеере?

**А.М.:** А не будет его, мультиплеера. Только сингл. Правда, если купите приставку Xbox, то в ряде миссий сможете поиграть вдвоем: за Энтони Уильямса и вспомогательного персонажа.

### ЗАЩИТА ПРАВ ГЕЙМЕРОВ

**PC ИГРЫ:** А ведь мультиплеер не только продлевает жизнь игры, он еще и добавляет приятных эмоций. Жаль все-таки, что в *Bad Day L.A.* его не будет.

**А.М.:** Да мы и так только и думаем что об этих приятных эмоциях! Уверяю, всем понравится *Bad Day L.A.* Каждая миссия добавляет новую изюминку в общий «компот». Мой любимый уровень – с метеоритным дождем. Мы оказываемся в Голливуде, там, где расположены известные театры и Аллея славы. Повсюду туристические автобусы, толпы зевак – и вдруг с неба начинают падать метеориты. Один из них превращает людей в мутантов со сверхъестественными способностями. Тебе придется сразиться с гигантскими зомби и победить обезумевшего от небывалой мощи владельца театра. И все это ради того, чтобы добраться до метро!

**PC ИГРЫ:** Не боитесь, что из-за гигантских зомби совет ESRB впаяет вам «взрослый» рейтинг? Или, что еще хуже, развернется настоящая

кампания против *Bad Day L.A.*, наподобие той, которая случилась с *Grand Theft Auto: San Andreas*.

**А.М.:** Вряд ли игре дадут рейтинг «Только для взрослых». Да, насилия в *Bad Day L.A.* хватает, но оно преподнесено в неправдоподобном, мультишном стиле. Мы не подстегиваем игрока калечить или убивать невинных людей (напротив, наказываем за это). В игре нет обнаженки или секса. Поскольку *Bad Day L.A.* – пародия, мы рассчитываем на тинейджеровский рейтинг «T». С другой стороны, если виноградные «нацисты» будут и дальше придираться к каждой игре, которая не соответствует их консервативным представлениям о морали, могут дать и «Adults Only». Все эти разговоры о допустимом и недопустимом в играх близки к цензуре. Геймерам пора защитить свои права!

**PC ИГРЫ:** Согласны на 100 процентов. Хотелось бы еще поговорить с вами о многом, но пришло время последнего вопроса. Как вы считаете, что полезного извлекут игроки из *Bad Day L.A.*? Думаете, станут меньше волноваться по пустякам?

**А.М.:** Именно! Главная тема нашей игры – «единственный, кого стоит бояться, ты сам». Герой *Bad Day L.A.* понесет это послание в массы, поскольку он не боится ничего.



### ФАКТОР СТРАХА

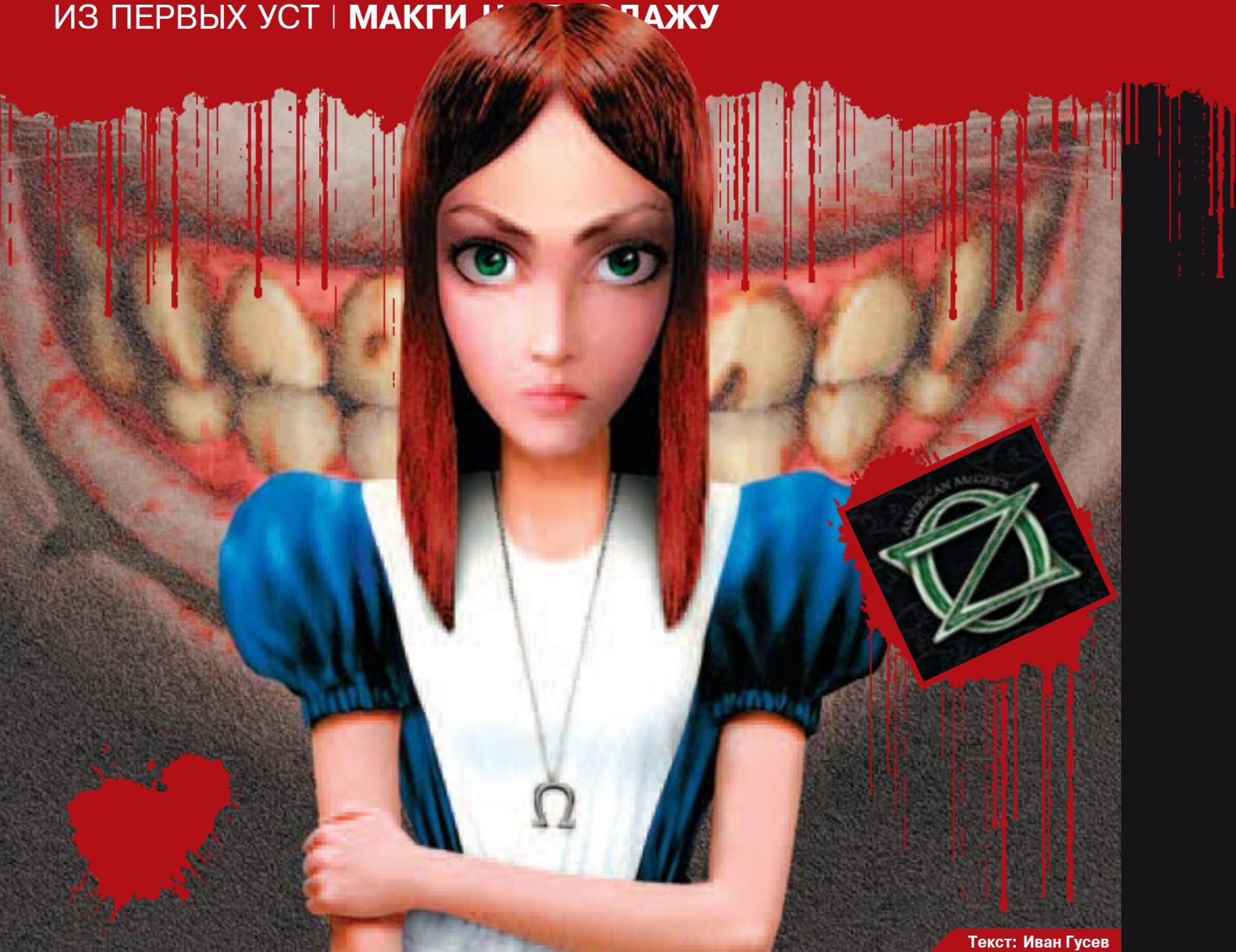


### Герой *Bad Day L.A.* не пугает даже спецназ

Помимо стихии, нашими противниками в *Bad Day L.A.* станут зомби, психопаты и террористы. Обычные враги. А вот боевая система в игре не так стандартна. В нее введен показатель «уровень страха». Игроку придется потрудиться, чтобы прервать цепочку плохих событий. Ты видишь человека, объянутого пламенем? Потуши его!

Зомби атаковали детей? Помоги им (детям, конечно же). И так далее. А не станешь помогать – «уровень страха» зашкалит, и тебе придется туда. Гражданские станут расценивать героя как угрозу и нападут на него.

– Нужно найти баланс между добрыми делами и желанием выполнить миссию, – подсказывает Америкэн МакГи (American McGee).



Текст: Иван Гусев

# МАКГИ НА ПРОДАЖУ

## У «АМЕРИКАНСКОЙ» МЕЧТЫ ВСЕГДА НАЙДЕТСЯ ПОКУПАТЕЛЬ

**А**мерикэн МакГи (American McGee) получил от природы много талантов. Он – многостаконщик. Собственно говоря, МакГи не был бы Америкэном, если бы не фонтанировал идеями. Сегодня он делает *American McGee's Oz*, завтра переключается на *Bad Day L.A.*, послезавтра сочиняет сценарий для фильма, а на будущей неделе пишет книгу. В свободное от работы время МакГи снимает видеоклипы для компании **Radical Media**.

Как человек, без сомнения, одаренный, Америкэн буквально разрывается между проектами. И, что удивительно, в любом деле ему сопутствует успех. О писателе Стивене Кинге говорили: реши он

издать свои счета из прачечной, книгу раскупили бы огромным тиражом. Америкэн МакГи не ограничился бы книгой. Он бы затеял компьютерную игру, продал права на экранизацию и запустил серию комиксов.

И, между прочим, он уже не раз так делал.

### ■ ИГРЫ МАКГИ

МакГи начинал карьеру в игровой индустрии в начале 90-х годов прошлого века. Причем, его наняла не безызвестная контора, чьи сотрудники перебиваются с хлеба на вodu, а **id Software**. За те четыре года, что Америкэн провел в id, он приложил руку к ныне легендарным играм *Doom*, *Doom II*, *Quake* и *Quake II*.

В 1998 году Америкэн перевели в издательство **Electronic Arts** и направили креативить в студию **Maxis**. Парень помог **Уиллу Райту** (Will Wright) с серией *SimCity* и подкинул пару идей для проекта *The Sims*. Следующим проектом МакГи стал сюрреалистический экшен *American McGee's Alice*, окончательно подтвердивший его богоизбранный статус. Такую умную, интересную и небанальную игру, как *Alice*, мы, наверное, нескоро увидим. Увы, продажи оказались ниже, чем предполагали в EA. Недовольные «электронники» вынесли МакГи строгий выговор, и он, недолго думая, ушел в свободное плавание. Кстати, удивительное дело:

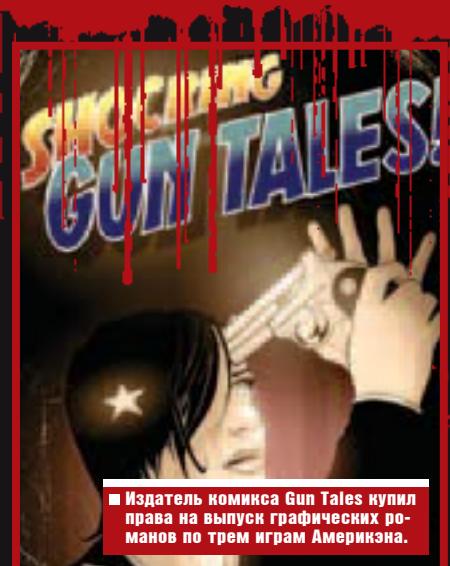
*Alice* пользуется стабильным спросом по сей день, и недавно Америкэн сообщил, что продажи игры достигли миллиона экземпляров. Основанная МакГи студия **Carbon6** долго обещала нам встречу с извращенным миром Фрэнка Баума в *American McGee's Oz*, но потом свернула разработку из-за отсутствия финансирования. За шесть лет, минувших с релиза *Alice*, ни одна из задумок МакГи не дожила до мастер-диска. В настоящее время в портфолио Америкэна находится сразу несколько проектов: *American McGee's Oz* (заморожен), *American McGee's Grimm* (заморожен) и *Bad Day L.A.* (о котором идет речь несколькими страницами ранее).



■ Америкэн не любит фотографироваться, и уверяет, что у него дома нет и десяти своих снимков.



■ Последний арт Oz. Странно, а где же мальчик Артур?



■ Издатель комикса Gun Tales купил права на выпуск графических романов по трем играм Америкэна.

## ■ КИНО МАКГИ

Выпустив Alice, МакГи в том же году продал права на экranизацию своей игры. Сначала предполагалось, что снимать фильм будет «папа» Фредди Крюгера Уэс Крейвен, но позднее классик хоррор-жанра покинул режиссерское кресло. Четыре года Alice никого не интересовала. Сейчас дело сдвинулось с мертвой точки. Продюсеры подписали на роль Алисы актрису Сару Мишель Геллар, знакомую тебе по сериалу «Баффи» и ужастику «Проклятие». Фэнзы не скрывают разочарования – они-то надеялись, что роль девочки с тесаком достанется Натали Портман. Впрочем, в фильме Алиса будет взрослой девушкой – дабы избежать нападок моралистов, сценаристы подправили сюжет и, в частности, сделали героиню старше. Режиссером Alice назначен немец Маркус Ниспел, чья жизнь в Голливуде началась с ремейка «Техасской резни бензопилой». Кинокомпания **Universal Pictures** обещает начать съемки уже в 2006 году.

Несмотря на то, что разработка игры American McGee's Oz не дошла даже до стадии альфы, МакГи умудрился продать права на экранизацию знаменитому голливудскому кинопродюсеру Джерри Брукхаймеру. Брукхаймер предложил **Disney** запустить сразу трилогию, являющуюся приквелом классического произведения Фрэнка Баума «Волшебник страны Оз». МакГи пишет сценарий для первого фильма и делает наброски для двух продолжений.

– Подобно Neo в «Матрице», мальчик Артур совершает пу-

тешество, достойное героя, и постепенно знакомится со скрытыми в себе способностями, – рассказывает МакГи. – Oz сделан в стиле «Пиратов Карибского моря», спродюсированного Брукхаймером, и я пытаюсь следовать его рецепту успеха.

Помимо прочего, на днях МакГи «впарит» кому-нибудь права на пародию **Bad Day L.A.** По его словам, известный продюсер и сценарист согласился адаптировать игру для большого экрана. Ждем официального анонса!

## ■ КНИГИ МАКГИ

Игра American McGee's Oz заморожена, пока Disney не начнет снимать фильм. При мерно тогда же выйдет книга Америкэна, посвященная приключениям Артура в стране Oz. МакГи написал 500-страничный роман в соавторстве Кэмденом Джоем. Возможно, Джои был «использован» гейм-гуру в качестве литературного «негра», но это уж наши догадки. Предполагается, что именно книга ляжет в основу фильма.

А совсем недавно Америкэн договорился с книжным издательством **Cellar Door Publishing** о выпуске графических романов (читай: комиксов) **Bad Day L.A.**, **American McGee's Oz** и **American McGee's Grimm**. Сюжеты для комиксов сочинят нанятые писатели, МакГи лишь предоставляет придуманных им персонажей.

## ■ СУВЕНИРЫ МАКГИ

American McGee's Alice не стала хитом, зато фэнзы охотно покупали сувенирные фигур-

ки Алисы, Чеширского кота и других персонажей игры. Спрос оказался столь велик, что пришлось печатать второй тираж. Сейчас эти игрушки можно встретить разве что на аукционе **eBay**, причем, цены на них – о-го-го какие. Там же продаются и фигурки персонажей American McGee's Oz. МакГи сумел наладить их производство, имея на руках лишь несколько артов.

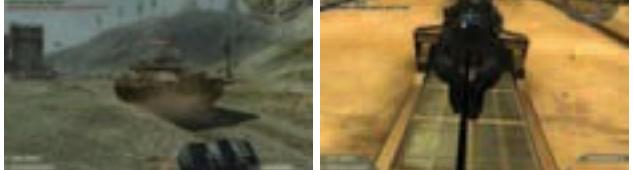
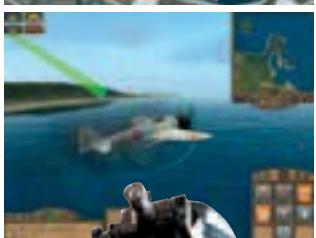
Компания **The Mauretania Import Export Company**, созданная Америкэ-

ном, продвигает на рынок не только его идеи, но также занимается распространением сувенирной продукции. Какой только дребедени не лежит в онлайновом магазине TMIEC. Хочешь футбольку с логотипом – пожалуйста. Всего за 21 доллар 99 центов. И не забудь прикупить чашку с изображением гнома из American McGee's Grimm и коврик для мышки с артом из той же игры.

Торопишься пока идет большая распродажа!



■ МакГи собирался делать игру City of the Dead, но потом продал все наработки.



## ■ КРОВАВОЕ ДЕЛО

Расстроили нас разработчики и из-датели, расстроили. Где? Где обещанные завалы из мегахитов и раскрученных блокбастеров?! Нет их. И это называется рождественские праздники. Эх...

А вот российская **«Магия крови»** стала для нас сюрпризом. Несколько месяцев назад этому проекту мы посвятили, ни много ни мало, тему одного из номеров **«РС ИГР»**. Но финальная версия превзошла все ожидания. Приятно, черт побери! Поистине роскошная графика шокирует с первых же минут знакомства с игрой. А спустя полчаса

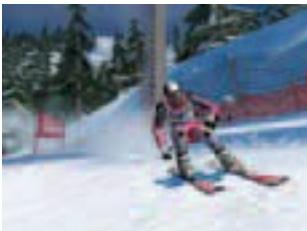
погружаешься в магическую мясорубку по самые уши – и понимаешь, что дело не только в великолепном движке. «Магия» продумана до мелочей и увлекает не на шутку. Таких игр в жанре action/RPG не было, пожалуй, со времен самого **Diablo II**.

Сразу видно: люди четко знали, чего хотят добиться, – и у них все получилось. На счету отечественных игроделов еще одна победа. **«Магия Крови»** – проект мирового уровня, пропустить который непозволительно для настоящего геймера.

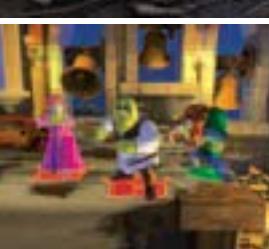


За предоставленные  
на рецензирование игры  
благодарим магазин





# РЕЦЕНЗИИ



<b>Магия Крови</b>	104
<b>Стальные Монстры</b>	110
<b>Battlefield 2: Special Forces</b>	114
<b>Звездное Наследие: Черная Кобра</b>	116
<b>Agatha Christie: And Then There Were None</b>	120
<b>АЛЬФА: Антитеррор – Мужская Работа</b>	122
<b>Diplomacy</b>	124
<b>Ski Racing 2006</b>	126

<b>Shrek Superslam</b>	128
<b>Bode Miller Alpine Skiing 2006</b>	130
<b>Harry Potter and the Goblet of Fire</b>	132
<b>Starship Troopers</b>	134
<b>RTL Ski Jumping 2006</b>	136
<b>Ex Machina</b>	138
<b>Mall Tycoon 3</b>	142
<b>Shady Brook</b>	144
<b>Crime Life: Gang Wars</b>	146
<b>Rebel Raiders: Operation Nighthawk</b>	148

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно.

Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

### 0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

### 1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но все-поглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

### 2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

### 4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на неделю-другую, удастившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

### 5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистичности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предста-  
вляют увлекательное времяпрепровождение.

### 7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая ре-  
ализация превосходной кон-  
цепции (пусть, возможно, и не  
слишком новой); оригинальные  
находки; тщательная прора-  
ботка деталей – все как надо.  
Скорее всего, такую игру ты  
пройдешь не раз и не два.

### 8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры лег-  
ко остаются на винче-  
тере го-  
дами. Это в них тщательно от-  
тачиваются мультиплерные  
навыки; это к ним делаются  
уровни и моды; это их проходят  
снова и снова, с нетерпением  
ожидая продолжения.

### 10.0

Игра, поражающая до глубины  
души. Игра, запоминающаяся  
на всю жизнь. Игра с большой  
буквы. Такие игры порождают  
сотни миллионов фанатов, тол-  
пы подражателей и иногда да-  
же целые новые жанры. Такие  
игры обязаны знать каждый ува-  
жающий себя геймер. Такие иг-  
ры называются «шедеврами».

## НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся  
игры получают нашу  
награду «Золотой купер» за  
заслуги перед  
индустрией и  
игроками. К  
лауреатам  
«Золотого  
купера» стоит  
присмотреться  
внимательнее, а  
по возможности купить и  
пройти. Ты не пожалеешь!



## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта [GameRankings.com](http://GameRankings.com). Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

# МАГИЯ КРОВИ (BLOOD MAGIC)

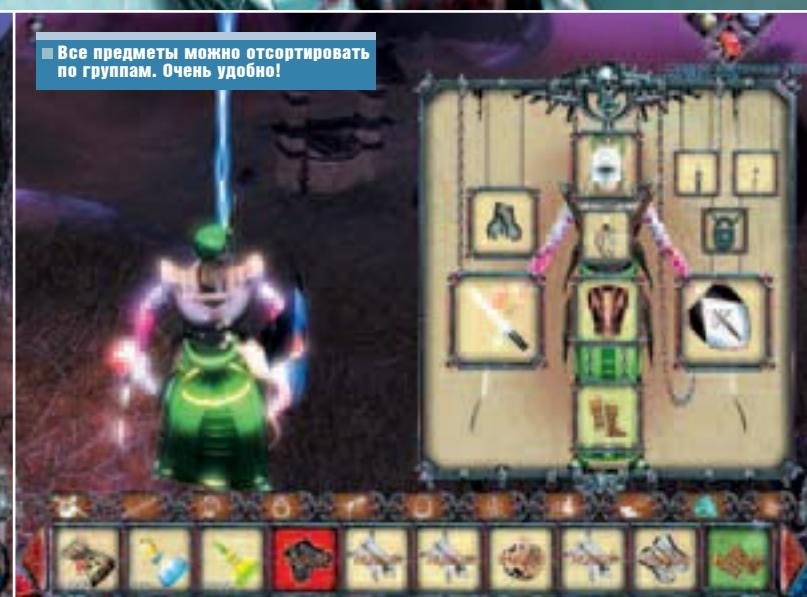
КРОВЬ ЗА КРОВЬ



■	ЖАНР ИГРЫ
	Action / Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	SkyFallen Entertainment
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 700MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb, T&L), 2.5Gb места на HDD
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256 Mb, T&L), 2.5Gb места на HDD
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	2 CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.bloodmagic.ru">www.bloodmagic.ru</a>



■ Типичное сражение мага-саммонара. Трое помощников дубасят монстров: кровь, сопли и шмотки разлетаются во все стороны.





## О КОМПАНИИ

■ SkyFallen Entertainment – молодая команда из славного черноземного города Воронежа. Чуть ли не половина сотрудников студии раньше работали в «Буруте», «Магия крови» – дебютный проект талантливых разработчиков. Сейчас они вовсю работают над патчем и адд-оном, куда войдет мультиплер, которого так не хватало в оригинальной игре.

**Т**ему номера по «Магии Крови» для «Страны Игр» я писал, страшно сказать, полтора года назад. Показывали тогда то ли альфа-, то ли недобету-версию игры – нестабильную, глюкавую и какую-то корявенькую. Но потенциал был виден, что называется, не вооруженным глазом. Ладный движок, необычная магическая и ролевая системы, морфинг персонажей и какое-то буйство дизайнерской фантазии. Да, *Diablo*-клон, но насколько свежий и бойкий!

Текст: Алексей «Chikitos» Паричкин

Игру тогда обещали выпустить месяцев через пять-шесть. Промазали на год. Что любопытно, дополнительный срок действительно пошел проекту на пользу: даже я, человек, морально готовый к встрече с хитом, был приятно удивлен. «Магия Крови» обладает каким-то внеземным обаянием, противостоять которому невозможно.

## ■ МАГИЯ КРАСОТЫ

Первое и самое очевидное достоинство «МК» можно разглядеть в первые же секунды знакомства с игрой – картинка прямо-таки излучает красоту. В

динамике, как ни странно, все выглядит еще лучше. Почти все action/RPG последних пятилетий неизбежно отставали от технологического прогресса, а тут наоборот, движок даже сторонним разработчикам продают (он используется в «Санитарах подземелий», «Не время для драконов» и еще в четырех проектах). Обладателям карт уровня GeForce 4 MX следует срочно задуматься об апгрейде: без поддержки пиксельных шейдеров игра не запустится. Ну а счастливым владельцам топовых видеокарт есть, где развернуться: после включения полноэкранного слгаживания, ландшафтного бампа и шейдеров 2.0 все становится настолько красиво, что дух захватывает. Правда, ни один высокотехнологичный движок не гарантирует любовь эстетов – важен стиль. Но и тут к игре не подкопаешься. Даже, казалось бы, абсолютно непохожие друг на друга миры из разных актов гармонично смотрятся на пестром, но отнюдь не аляповатом игровом полотне.

Словом, художники и дизайнеры потрудились на славу. И сценаристы не подкачали...

## ■ СТО ЛЕТ СТРОГОГО РЕЖИМА

Сюжет, как понятно из названия, фэнтезийный. Это к лучшему: как ни пыжусь, не могу припомнить вменяемую научно-фантастическую action/RPG. Видимо, эти понятия попросту несовместимы. Правда, сказочки уже порядком поднадоели. Меняются имена героев и частично антураж, но суть остается прежней. Сценаристы «МК» решили свернуть с протертой дорожки, и я (думаю, и ты тоже) им за это искренне благодарен. Необычайно красивый ролик иллюстрирует завязку: Модо, бессмертного из Мира Абсолюта (королевство после-жизни), за какие-то неназванные преступления отправляют в ссылку на Землю в теле обычного человеческого ребенка. Это у них, значит, такая изощренная пытка. Тот, кто познал радость вечной жизни, здорово

## ■ ДВОЙНАЯ ЭКСПА



■ Разработчики ненавязчиво подталкивают игрока к массовому истреблению монстров. Ежели быстрыно настругать с десяток чудищ, в левой половине экрана появляется меч, показывающий процентное увеличение экспы. Тут главное клювом не щелкать и суворой энергией язвить огнем и мечом супостатов. Тогда проценты будут расти, а очки опыта польются рекой.

Ищи видео на диске!



## ■ В игру зашита мощная и нестандартная ролевая система, с первого раза разобраться в ней совсем непросто

■ В горячке боя порой сложно понять, кто свой, а кто враг.



■ В поселениях торговцев хватает. А в походе можно вызвать джина, который скупит трофеи по бросовым ценам.



Маллог: Их слишком много сейчас? Да-да, говорят Маллог, находит Модо. Пока у меня есть время, я могу уничтожить Их, пока я могу, чтобы никто не видел Маллога в своем Прекрасном...



■ Магическая книга включает и описания увиденных существ.



■ Чуть ли не в каждом поселении встречаются алхимики, готовые за плату малую смастерить для тебя отличные и, что самое главное, неразрушимые вещички. Правда, кроме денег им нужно принести какие-то определенные тотемы, выпадающие из монстров. Собирать эти тотемы – геморрой еще тот, но овчинка стоит выделки!



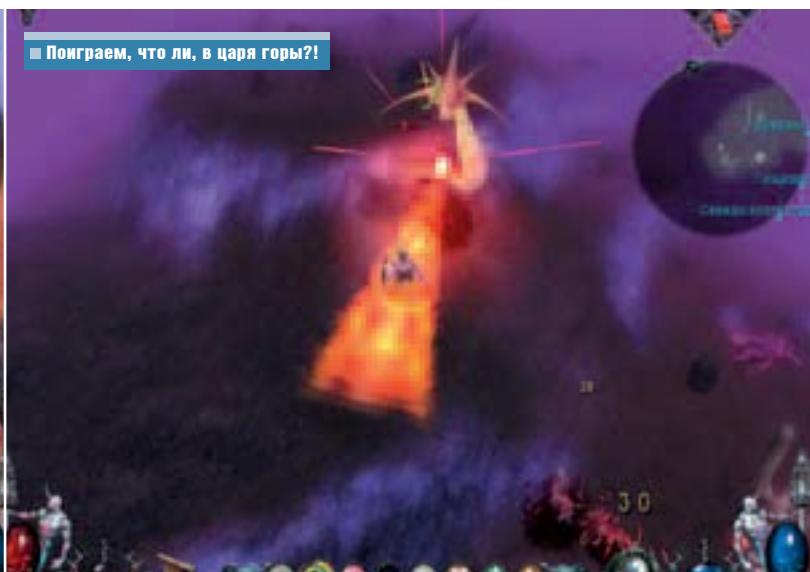
во намучается, став простым смертным. Вот и Модо не на шутку разозлился и задумал недоброд. План у него был: обрести былое могущество (как только мерзавец превратился в земного пацана вся его силушка, естественно, испарилась) и уничтожить нашу многострадальную планетку.

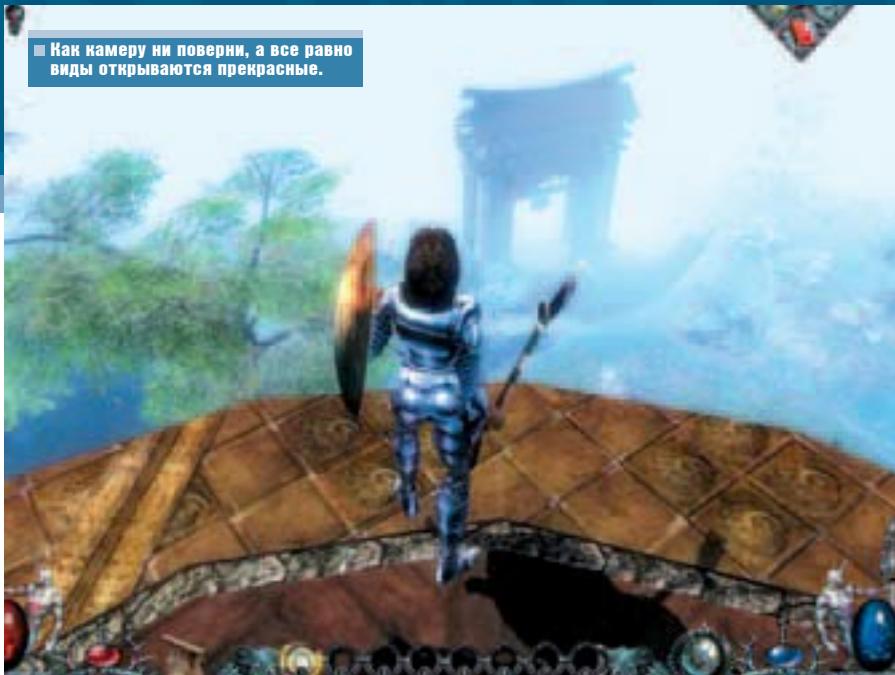


Чтобы, стало быть, в следующий раз не нести заслуженное наказание, ввиду отсутствия «мест заключения». В общем, в сюжетных перипетиях без бутылки не разберешься: весь сценарий пропитан легким запахом безумства. Кому-то такой подход явно не понравится, но большинству, надеюсь,

все-таки придется по душе. Ну, сколько еще можно выслушивать истории о торжестве справедливости?! Конечно, на этапе формирования персонажа позволяет выбрать «добрый» путь и затем на протяжении пяти актов «строить» приспешников Модо. Но гораздо забавнее повозиться со злым героем и показать кузькину мать всяческим паладинам и искрящимся любовью к людям волшебникам. Альтернативный вариант – «нейтральное» мировоззрение. Тут

**Геймплей отлично характеризуется словами из песни ВИА «Кирпичи» – «трэш и угар, я люблю отрываться»**





уж чего хочешь, то и делай – по настроению.

### ■ РОГА И КОПЫТА

Когда продюсер игры **Алексей Пациорковский** предложил запустить обучающий режим, захотелось рассмеяться ему в лицо. Черт побери, это же *Diablo*-клон, простой как три копейки. Чего я там не видел? Этап создания персонажа только подтверждает правильность подобных мыслей. На выбор предлагаются четыре «героя поневоле», навеянных «Кентерберийскими рассказами» Джеки Чосера. Это как-то сразу настраивает на не-серъезный лад. Розовощекая жена булучника или толстопузый монах в качестве персонажа, который должен спасти

(погубить) мир, смотрятся комично. Да и с характеристиками поиграть не дают, можно лишь указать имя, установить уровень сложности и указать мировоззрение.

Но вот дальше... Алексей был прав: обучающий режим лишним назвать нельзя. В игру защита мощная и нестандартная ролевая система, разобраться в которой совсем непросто. Про разнообразную магию было известно давно, но на практике все оказалось куда сложнее. Почти сотню заклинаний, раскиданных по двенадцати школам, можно скрещивать в простеньком «магическом конструкторе». Два спелла в связке порождают совершенно убийственные эффекты. А комбинаций – великое множе-

ство. Предпочитаешь махать мечом, а не руками? Добавить к обычному удару щепотку магии все равно не помешает (в

### ■ ЧЕСТНОЕ 3D

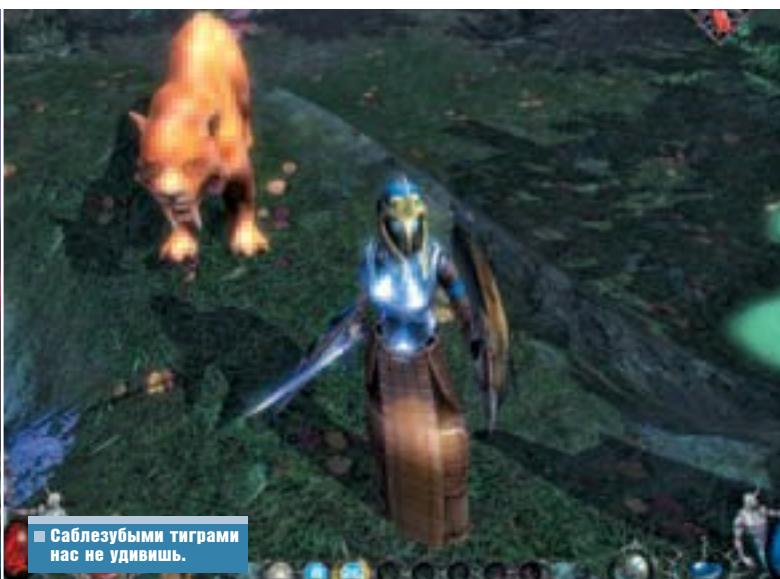
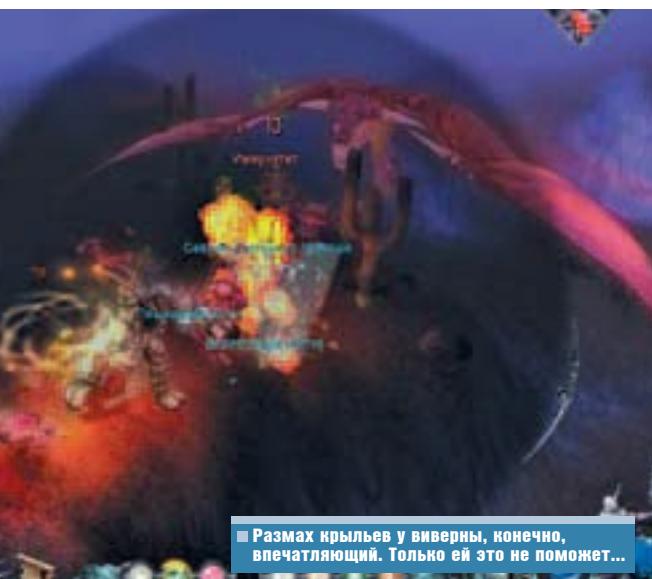
Н е секрет, что трехмерность во многих играх – фикция. То есть вроде бы она есть, но толку от нее ноль, на геймплей это самое 3D никак не влияет. В *«Магии Крови»* все по-другому – приходится учитывать структуру ландшафта. Возьмем, к примеру, заклинание «Булыжник». Ты запускаешь небольшой камень, который скакает в заданном направлении и, ударившись об врага, наносит тому повреждения (может даже на время оглушить недруга). Но любое препятствие изменяет его курс, а закинуть булыжник в гору



вообще проблематично. Да и попасть по супостатам, стоящим в овраге, тоже нелегко. Вот и приходится подбираться к ним поближе...

■ Размах крыльев у виверны, конечно, впечатляющий. Только ей это не поможет...

■ Саблезубыми тиграми нас не удивишь.





том же «конструкторе»). Использование заклинаний отражается на внешнем облике героя – то рога отрастут, то хвост прорежется. Однозначно оценить эти изменения нельзя, поскольку влияют они на характеристики как положительным, так и отрицательным образом. А еще ведь можно покрыть тело героя татуировками

(опять же сказываются на параметрах), которые потом никаким способом не сведешь. Так что будь осторожен! Все? Как бы не так. Воронежские разработчики наделили персонажей кучей навыков. Тут и крафтинг (любую вешнику можно облагородить каким-нибудь металлом или вставить руну), и улучшение показателей брони и атаки, и ремонт предметов. А за умение «Мистический путь», позволяющее с помощью телепортации «прыгать» по карте, хочется вообще сказать отдельное человеческое спасибо.

## ■ БРОНТОЗЯБРА ХОДИТ ЗЛЫЙ

В отличие от все той же незабвенной «Диаблы», в которой поселения ограничивались двумя домишками, создатели «МК» не поленились нарисовать кучу городов и деревенек и плотно населить их NPC. В основном это торговцы ( коллекционирование шмоток, сог-

ласно веяниям жанра, является важной частью геймплея) и персонажи, выдающие квесты. Но и простого луда предостаточно. Не могу сказать, что реплики и диалоги сделали бы честь любой RPG, зато они пропитаны юмором. В основном, правда, на тему «Гарри Поттера» и «Властелина Колец». Или вот песня про бронтозябру, закрепившаяся на вершинах моего личного игрового хит-парада. Надо признать, пошутить разработчики умеют. Правда, порой перегибают палку, но это уже частности. Однако долго бродить по городам истинный ценитель жанра не будет – кулаки-то чешутся. Стоит выбраться за пределы поселения, как на тебя тут же навалятся толпы монстров. Кровавая мясорубка по-воро-нежски отлично характеризуется незабвенными словами из песни ВИА «Кирпичи» – «трэш и угар, я люблю отрываться». То бишь все как в Diablo, только мяса, монстров и ярких спе-

## ■ ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, В БОЮ ЕЩЕ ХУЖЕ

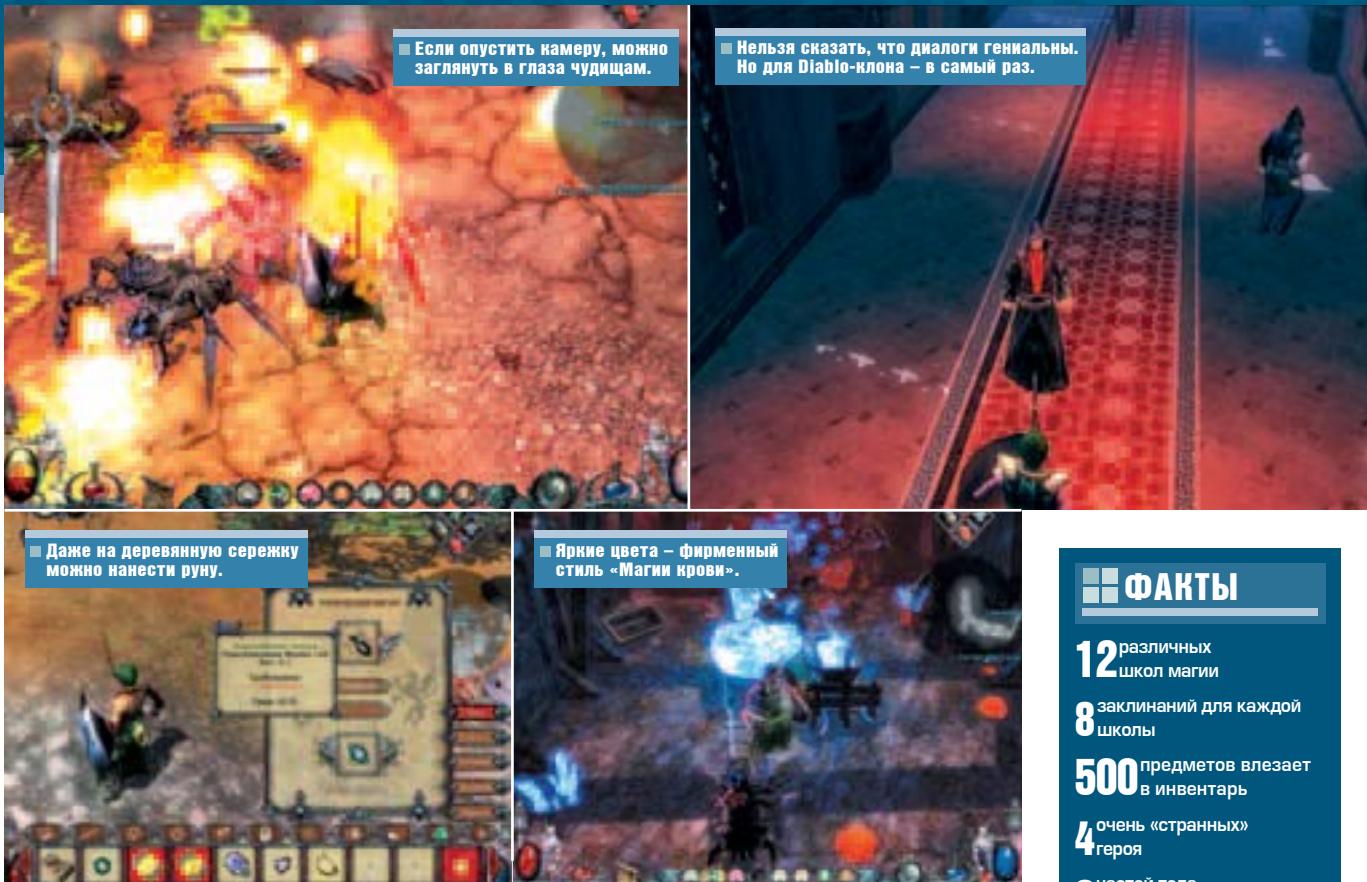
Думаю, ты прекрасно помнишь, что *Diablo* можно было проходить несколько раз на разных уровнях сложности. К повторному путешествию по просторам дьявольского мира монстры становились крепче и больнее кусались, но и экспы за них отваливали гораздо больше. Этую же технологию взяли на вооружение и разработчики *«Магии Крови»* – предусмотрено пять уровней сложности. Кроме того, при создании персонажа ты указываешь, будет ли он смертным или бессмертным. Советую выбирать второй ва-



риант: в противном случае после гибели герой исчезнет. И не стоит рассчитывать на сэйвы, ибо их здесь нет: персонаж сохраняется только в момент выхода из игры.

■ Магическим спецэффектам разработчики уделили особое внимание.

■ NPC очень «благожелательны». «Подожни!» – напутствуют они героя.



цэффектов гораздо больше. Равно как динамики и разнообразия. Сотня заклинаний (плюс восемь навыков) – есть, где разгуляться. Хочешь помощников призываи (всяких там големов, зомби и демонов), хочешь атакующей магией врагов изводи, а хочешь высшие сферы осваивай (магию пентаграмм, например). Да и молодецкий удар в табло никто не отменял.

## ■ ПОДАРОК

И вроде бы всем хороша игра, но пара изъянов в финальный код все-таки закралась. Каждый второй геймер считает своим долгом спросить у разработчиков, куда они засунули мультиплеер. Не успели доделать к намеченной дате; гово-

рят, он выйдет через полгода в рамках адд-она. Ну и технические ошибки, конечно. У меня, например, неожиданно перестала работать кнопка автоматического подбора предметов. Шмотки и деньги так и сыпятся из монстров, а шарить по экрану мышкой занятие нудное и малоприятное. Ни перезагрузка, ни переназначение клавиш не помогало. Каково же было мое удивление, когда через несколько дней кнопка заработала. Я уж было подумал, что у меня крыша поехала (ничего не употреблял, честно), но оказалось не у меня одного такие проблемы. Да и других багов хватает. Вот тут бы авторов и поругать, но язык не поворачивается: такое

впечатление, что на форуме техподдержки они находятся 24 часа в сутки. Столь заботливого отношения к игрокам я не видел уже давно.

Я вообще не понимаю, как в стране, коренные жители которой обожают пиво, водку и ничего не делать, смогли создать такую игру. Может быть, в Воронеже какие-то мутации начались? Не знаю. Но «МК», несомненно, приятный сюрприз и роскошный подарок к Новому году (у тебя-то он уже наступил, а вот я только готовлюсь его встретить). Эта игра как аккуратненький, но незамысловатый на вид торт, внутри которого скрывается вкуснейшая вишневая начинка. Не обломись – попробуй!

## ■ ФАКТЫ

12 различных школ магии

8 заклинаний для каждой школы

500 предметов влезает в инвентарь

4 очень «странных» героя

8 частей тела для морфинга

30 часов занимает скоростное прохождение



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Бодрый hack'n'slash, подкрепленный нестандартным подходом разработчиков.
- Не хватает мультиплеера, несколько неприятных ошибок.

### ГРАФИКА

- + Адской силы движок, лучший на сегодня в поджанре action/RPG.
- Минусов замечено не было.

### ЗВУК И МУЗЫКА

- + Неплохие музыкальные темы и суперпесня про бронзозябру. Приличный звук.
- Извечная болезнь российских игр – озвучка.

### ДИЗАЙН

- + Художники, дизайнеры и сценаристы создали стильный, цельный мир.
- Когда создатели шутят, им порой изменяют чувство меры.

### УДОБСТВО

- + Функциональный инвентарь, удобная магическая книжка.
- Работа камеры в зданиях. Порой трудно поймать монстров в «прицел».

### ИТОГО

Круче «Магии Крови» только Diablo. И то – кому как. Игра вполне мирового уровня.

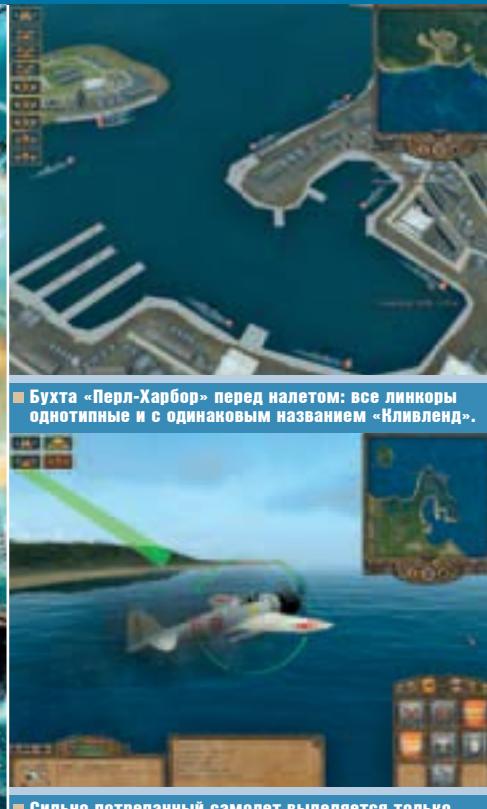
9.0

# СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

## ТИХООКЕАНСКИЙ КОНФЛИКТ



Текст: Петр Битюков, Алексей "Chikitos" Ларичкин



■ Бухта «Перл-Харбор» перед налетом: все линкоры однотипные и с одинаковым названием «Кливленд».

■ Сильно потрепанный самолет выделяется только дымным следом.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Tactics / Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Lesta Studio
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 768Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	<a href="http://www.steelmansters.com">www.steelmansters.com</a>

**М**ногожанровыми играми нас удивить сложно. Сейчас даже спортивные симуляторы с RPG скрещивают. Но «Стальные монстры» все равно стоят особняком в толпе проектов с неопределенной жанровой принадлежностью. В сшибающемся с ног коктейле перемешались стратегия, тактика и аркадный симулятор управления военной техникой. Только сумасшедшие российские разработчики могли создать столь монструозную во всех смыслах игру.

Справедливости ради отметим, что парни из **Mithis Games** коряпят над подобным проектом – **Battlestations: Midway** (см. превью в предыдущем номере), – который по иронии судьбы освещает все тот же тихоокеанский конфликт между США и Японией. Но, во-пер-

вых, питерские разработчики из «Лесты» могут похвастаться уже готовой игрой, а, во-вторых, как ни крути, «Стальные монстры» более масштабны, чем *Battlestations*.

### ■ НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

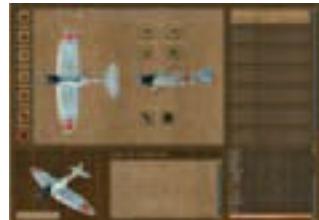
Игра охватывает события, которые происходили или могли бы произойти во времена Второй мировой в промежутке с 1940 по 1948 год: японцы и американцы выясняют, какая из сверхдержав станет «владычицей морского» на Тихом океане. Ты волен взять управление авиацией и флотом одной из сторон, определить приоритеты экономического и научного развития, состав и структуру войск и даже выбрать оптимальное время и место боевых действий. Но это только присказка, сказка впереди: стратегия плавно трансформируется в тактику. Пара щелчков мыши, и ты во главе соединения, ведущего сражение, отдаешь приказы подразделениям или даже отдельным кораблям-самолетам, как в заправской RTS. Ну, а когда механизм будет приведен в движение, можно попробовать личным примером вдохновить подчиненных, а заодно вспомнить навыки, полученные в различных симуляторах. Возможно, самолет (в игре есть поддержка джойстика) или корабельная зенитка под твоим управлением сыграет решающую роль в сражении. А что если противник затопит судину как раз в тот момент, когда ты отчаянно палил по врагу? Ничего страшного: «пересаживайся» в другой юнит и заново бросайся в пучину боя или наблюдай за баталией со стороны. Кажется, что играть легче легкого. Как бы не так! Нюансов, связанных с управлением в разных режимах и ведением боя, столько, что не мудрено и свихнуться. Хорошо хоть авторы предусмотрели толковое обучение, разъясняющее все особенности. Правда, если принять во внимание, что это пять миссий,

**Только сумасшедшие российские разработчики могли создать столь монструозную во всех смыслах игру**



## О КОМПАНИИ

■ «Леста» была основана в 1991 году. Питерская компания занимается кино- и видеопроектами, компьютерной графикой и анимацией. Игры – лишь одно из направлений студии. Первым проектом «Лесты» стала RTS «Антанта», посвященная Первой мировой войне. «Стальные монстры» – вторая, но, похоже, не последняя разработка команды.



на каждую из которых надо убить по полчаса, становится не по себе. Не всякая птица долетит до середины Днепра...

## ■ И НЕМНОГО МЕНЕДЖМЕНТА

Положим, обучение ты осилил и добрался-таки до кампании. Мужайся – тебя ждут новые испытания. Хоть авторы и постарались сократить экономическую часть до разумного минимума, но менеджментом, пусть и военным, все-таки придется заняться. Чтобы производить юниты, потребуются ресурсы (их в игре четыре), для увеличения добычи которых придется занимать новые сырьевые регионы и строить там базы, промышленные здания и склады. Для перевозок понадобятся транспорты и танкеры, а также эсортные корабли, дабы защищать эти суда. Организацию караванов позволяет перепоручить AI, но не удивляйся, ес-

ли что-то пойдет не так, как хотелось. Кстати, охота на вражеские караваны может на время стать одной из основных целей для воюющих сторон. Но даже если ресурсы доставлены на главные производственные базы, рано почивать на лаврах. Чтобы они были с толком потрачены, нужно ударными темпами развивать военные техно-

логии: малейшее отставание в научно-техническом прогрессе, как несложно догадаться, приводит к печальным последствиям. Параллельно занимаемся модернизацией уже существующих кораблей и самолетов: в специальном редакторе юнитов можно поменять вооружение и оборудование.

Нельзя забывать и о своевременной подготовке рубежей атаки или обороны: к примеру, нехватка посадочных мест на аэродромах вынудит использовать самолеты с дальних баз, а это дополнительный расход горючего и риск потерять технику во время длительных перелетов. Недостаточная пропускная способность порта мо-

## ■ ФАКТЫ

36 самолетов, по 18 для каждой стороны

24 типа кораблей, относящихся к 10 классам

4 типа вспомогательных судов – одинаковые для обеих сторон

127 зон на карте Тихоокеанского региона

7 «исторических» тактических миссий за обе стороны

10 симуляторных миссий



## ■ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

В релиз не вошли мультиплер и система повреждений кораблей, основанная на «хит-локейшенах», а не на «полосках» здоровья. Разработчики собираются включить все это в адд-он. Также планируется добавить союзников (Англия, Австралия, Германия, Голландия) – их юниты игрок сможет использовать в ходе кампании. Управление в стратегическом режиме оптимизируют по отзывам пользователей, а глобальная карта пополнится новыми локациями (появятся базы в Индокитае). Список кораблей и самолетов расширится. На аркадном уровне сложности большая часть опций стратегического режима передает на автоматику для облегчения управления.



■ С помощью перемещения камеры можно «препарировать» самолет.



■ Последние мгновения «Летающей крепости».





## ЦЕЛЬ ПРЯМО ПО КУРСУ



После открытия створок бомбоюка на экран выводится специальный круг-маркер, показывающий предполагаемое место падение бомбы. Нужно только выйти на курс и уповать на то, что самолет не сбьют на подлете.

жет свести на нет все успехи экономики, так как накопленные ресурсы просто нельзя будет вывезти в метрополию. Время от времени в дела военные вмешивается правительство. Хорошо если оно рекомендует построить действительно нужный склад. А ежели требует установить батарею на базе, которая находится в глубоком тылу?! Тут лучше не спорить, а то штрафов не обречешься. В случае же скорейшего выполнения задания непременно обломится неплохое денежное вознаграждение.

Однако и это еще цветочки – все-таки перед нами масштабный варгейм, а не задрипанная стратегия. Например, придется еще следить и за запасами топлива и боеприпасов на передовых базах. Нехватка торпед в критический момент может стать роковым событием для прекрасно начатой операции.

## ТРЕНИРУЕМСЯ НА КОШКАХ

Помнится, в начале статьи мы говорили о мультижанровости проекта. Так вот – разработчики еще и ролевые элементы

умудрились запихать в игру. Речь идет о «подготовке кадров». Чтобы авиаполк не понес потерь при первом же вылете из-за неумения летчиков сажать самолет, надо следить за своевременным обучением всех подразделений в казармах и на полигонах. Салаг же, еще пороха не нюхавших, лучше отправлять на несложные задания.

А что же тактическая часть, то бишь, сами сражения? Во-первых, все на редкость красиво и масштабно. В то же время игра так жрет ресурсы компьютера, что треск за ушами стоит. И при этом подтормаживает на самых слабых конфигурациях. Во-вторых, не забывай, что авторы ориентировались на максимальную достоверность боев. Рефлексы, заработанные

**Нехватка торпед в критический момент может стать роковым событием для прекрасно начатой операции**

Бомбы снабжены соответствующей маркировкой.



Самолет адмирала Ямамото пытается уйти от встречи с вражескими истребителями.



Японский пикировщик сбросил свой груз.



# BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

ГИМН ПЕХОТЕ

ЗОЛОТОЙ  
КУЛЕР

PC



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Любимое дело любого диверсанта – наклеить на танк пару бомб и взорвать его к чертовой матери.



Бой будет идти и внутри этого дворца. Там игра, кстати, нечеловечески тормозит.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Multiplayer Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Digital Illusions
ПОЙДЕТ	Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 64-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	<a href="http://www.eagames.com/official/battlefield/special-forces/us/home.jsp">www.eagames.com/official/battlefield/special-forces/us/home.jsp</a>

Ищи  
скриншоты  
на диске!

**З**абудь о тяжелых гусеницах танков. Не трогай штурвал самолета. Сегодня править бал будет варяга полей – пехота. *Special Forces* насквозь пропитана духом сражений солдат из плоти и крови, не защищенных стальной броней железных машин. Только ты, твое оружие и твоя команда. Здесь мы увидим врага не в узкую смотревую щель танка, а в перекрестье прицела винтовки. Добро пожаловать в ад городских боев.

Домашнюю работу **DICE** выполнила на славу. Почти все новые карты выглядят на «ура», да и играть на них жуть как интересно, чуть ли не каждому новому предмету экипировки можно найти применение в бою. Спецназ ждет тебя, солдат!

## ■ ТИХАЯ ВОЙНА

Думаю, ты уже понял, что все внимание в аддоне к великолепной *Battlefield 2* уделено бойцам спецподразделений. Впрочем, американские морские котики, британские коммандос из SAS, русские спецназовцы, прошедшие соответствующую подготовку бойцы ближневосточной коалиции и мятежники из разных группировок – это все косметика. Так же, как и новое оружие, которое на фоне старого арсенала ничем особым не выделяется. И правильно – отточенный баланс игры нарушать не стоит. Главное, чем выделяется аддон – это новые карты и гаджеты, которые прекрасно вписываются в стиль игры и положительно сказываются на разнообразии геймплея. Начнем с карт. Мы будем воевать в разрушенных бомбежкой городах, на секретных объектах,

аэродромах, площадках для запуска ракет и даже в недрах авианосца. В каждой из новых областей присутствие войск специального назначения кажется уместным: вряд ли кто-нибудь станет отправлять на захват технологических секретов врага обычных солдат. Именно дизайн уровней подчеркивает заточенность *Special Forces* под пехоту: узкие улочки городов, где не развернуться танку; малое количество тяжелой техники; куча построек, в которых можно спрятаться от огня бронемашин противника... Хотя новая техника тоже появилась. Знаменитый вертолет «Апач», российский БТРЗ и несколько новых джипов – сердце радуется при взгляде на них. Но внимание привлекают в первую очередь не они, а такие диковинки, как водный и четырехколесный мотоциклы. Как бы смешно они ни смотрелись на поле боя, в качестве средств передвижения стальные кони вне конкуренции. Быстрые, юркие, хоть и лишенные вооружения, мотоциклы позволяют быстро перемещаться по вирту-

**Если у тебя в кармане лежит ослепляющая граната, то танк не такая уж и большая проблема**



## О КОМПАНИИ

Digital Illusions или, как их еще называют, DICE – шведская компания разработчиков, основанная в далеком 1992 году. С тех пор она успела весьма неплохо зарекомендовать себя на рынке автосимуляторов, создать собственное отделение в Канаде и выпустить вот уже несколько игр из звездной серии *Battlefield*.



альным просторам и проскальзывать там, где транспорт по-больше просто застрянет.

## ТАРЗАНКА

Но настоящие спецназовцы на военную технику смотрят с презрением. Ведь у них появились гораздо более эффективные способы передвижения! Начнем с канатной дороги. Эта потрясающая штука доступна диверсантам и снайперам. Забираемся на какой-нибудь объект повыше, прицеливаемся в стену дома напротив и выстреливаем из специального арбалета снаряд с привязанным стальным тросом, по которому с ветерком скатываемся вниз. К сожалению, на другой конец карты с помощью «канатки» не перелетишь, зато можно неожиданно для противника высадить десант прямо к вражеской контрольной точке. Важная деталь: чем больше угол наклона каната, тем быстрее ты по нему поедешь. И, соответственно, тем меньше вероятность того, что твою беззащитную тушку подстрелят по дороге.

Еще один инструмент настоящего ниндзя выдан штурмовикам. Это «кошка», с помощью

которой можно карабкаться по отвесным стенам. Очень удобный гаджет, с которым у тебя практически не будет препятствий на карте. Одно жалко – и «канатка», и «кошка» «перезаряжаются» слишком долго, поэтому часто их использовать не получится. Ну что же, привыкай к командной игре – в хорошем взводе всегда должна быть пара обладателей и того, и другого предмета экипировки.

Новые гранаты тоже добавляют немного разнообразия в бои. Ослепляющая заволакивает монитор снежно-белым туманом и напрочь заглушает все звуки. При разрыве газовой гранаты взор затуманивается: попасть в таком состоянии кому-либо практически невозможно. Единственный способ уберечься от этой неприятности – заблаговременно надеть противогаз. Поверь мне, после трех-четырех смертей от того, что тебя застали кашляющим в газовом облаке, ты будешь постоянно бегать в «резиновом» изделии номер один».

Незначительные, на первый взгляд, нововведения смогли сильно изменить игровой про-

цесс. Благодаря описанным выше чудесам техники стало гораздо проще подбираться к контрольным точкам противника. Танк теперь – не такая большая проблема, если у тебя в кармане лежит ослепляющая граната. Да и скопление вражеской пехоты всегда можно накрыть газовым облаком, а потом перестрелять всех как слепых котят.

## ДЕГОТЬ

За что игру хочется немножко пожурить, так это за производительность. Если у тебя серьезно притормаживала оригинальная *Battlefield 2*, то и аддон рекордов производительности ставить не будет. Я уже не говорю про жутко долгую загрузку и периодические «вылеты» в Windows. В общем, разработчики могли бы побольше времени уделить оптимизации кода и отлову багов. Но это единственное, на что хочется ругаться. Все остальное в игре великолепно. Новые тактические уловки, свеженькие карты и средства передвижения... Что еще нужно преданным поклонникам серии *Battlefield*?

## ФАКТЫ

- 2 новые гранаты
- 1 русский спецназ с ужасным акцентом
- 1 прибор ночного видения для каждого класса
- 1 ослепляющая граната может доставить кучу бед
- 4 солдата, спускающихся на «канатке», – это сила
- 1 водный мотоцикл и 5 минут веселья гарантированы



## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

	GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.0

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Отличные нововведения. Внутриигровой баланс сторон сохранен.
- Обычное нарахание – все фишки можно было добавить бесплатно.

### ГРАФИКА

- + Вся красоты и масштабность движка *Battlefield 2* перешли и в аддон.
- Картина, конечно, хороша, но тормозит игра безбожно.

### ЗВУК И МУЗЫКА

- + Отличные звуки выстрелов, рычащих моторов и шелестящих гусениц.
- За озвучку русского спецназа разработчиков нужно расстрелять.

### ДИЗАЙН

- + Те же увлекательные сражения, только с участием спецназа.
- На некоторых картах есть постройки из оригинальной игры.

### ИНТЕРФЕЙС

- + Все под рукой, удобное управление.
- Интерфейс, выверенный годами.
- Привыкнуть к обилию функциональных клавиш будет не так-то просто.

### ИТОГО

Превосходный аддон. Сохранен дух оригинала, есть много интересных нововведений.

8.5



# ЗВЕЗДНОЕ НАСЛЕДИЕ: ЧЕРНАЯ КОБРА

## ПЛОХО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ



Текст: Илья Зибирев



■ Если бы не корабельная аптечка, гнить бы нашему бедолаге в этой пустыне.



■ Некоторые места на редкость неприветливы.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Adventure
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	1С
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Step Creative Group
■	<b>ПОЙДЕТ</b>
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	<b>ПОЛЕТИТ</b>
	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	Один
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ</b>
	Два CD
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.stepgames.ru/projects.php?id=1">www.stepgames.ru/projects.php?id=1</a>

Ищи скриншоты на диске!

**П**исать про отечественные игры «с претензией» – дело неблагодарное. Скажешь правду – закидают камнями фанаты. Похвалишь – недоуменно пожмут плечами все остальные. Будешь искать золотую середину – так и проведешь за этим занятием полжизни, истратив все нервы и остатки рассудка. В общем, написать эту статью было непросто.

В двух словах, «*Звездное наследие: Черная кобра*» – попытка возродить игру десятилетней давности (за подробностями прошу во врезку). Попытка засчитана и признана успешной.

### ■ ОПЯТЬ ВОЙНА

В качестве предыстории игра рассказывает о бесчинствах поработителей человечества – артангов, о движении сопро-

тивления и о герое-пилоте, потерпевшем крушение на неизвестной планете.

Завязка, прямо скажем, три-виальная – вариаций на эту тему не сосчитать, но дальнейшее развитие событий заставит тебя потерять аппетит и забыть про сон. Сразу видно: над сценарием трудились со знанием дела, прорабатывая ее до мелочей (трудно ожидать иного от проекта с десятилетней историей). Сюжет игры напоминает хороший приключенческий роман. Каковым «Наследие», впрочем, и является.

### ■ ОБРАТНО В 1995-Й

Технически проект от **Step Creative Group** не дотягивает даже до *Myst*, которому тоже недавно стукнул первый десяток. Во-первых, игра не дает тебе свободно перемещаться по локациям. Карта разбита на

квадраты примерно по полкилометра в поперечнике. За каждый «ход» (четверть суток) можно переместиться только на один квадрат в любую сторону. Каждая такая зона – это всего лишь картинка. Головой вертеть нельзя,ходить в пределах одного закутка тоже не позволяет. Пейзаж не меняется даже в зависимости от того, с какой стороны ты пришел.

Поначалу такой примитивизм вызывает острое отторжение: хочется побродить по болотам, пустыням и поселениям, осмотреть достопримечательности, заглянуть куда-нибудь. Но не дают, хоть ты тресни. Слава богу, многие места, куда забрасывает тебя игра, изобилуют домами, в которые все же можно войти (одна картинка сменяется другой), и прочими более-менее интерактивными объектами.

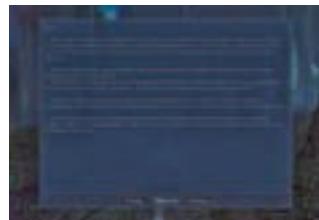
Со временем к условиям привыкаешь и начинаешь воспринимать «Наследие» как интерактивную книгу (тому способствует и голос героя, активно описывающего свои

**Сюжет «Наследия» напоминает хороший приключенческий роман, каковым игра, впрочем, и является**



## О КОМПАНИИ

■ Step Creative Group начала свою деятельность в 1993 году с создания электронного журнала об играх для Spectrum «Спектрофон». После выпуска «Звездного наследия» для той же платформы компания перешла на игры для PC. В данный момент Step работает над игрой по мотивам романа Стругацких «Обитаемый остров».



действия, и масса текстовой информации).

## ■ РАДОСТИ ЖИЗНИ

Геймплей зиждется на исследовании местности неизвестной планеты, разговорах с аборигенами и, конечно, загадках. Головоломок в игре хватает: от глобальной – планета-то необычная, да и творится на ней какая-то чертовщина – до традиционных пазлов (открыть дверь, уговорить владельца бара быть по-гостеприимнее, пробраться на корабль).

Только речи о вялом игровом процессе не идет: порой придется драться. Приемов всего три: удар, блок и упреждающий удар. С первыми двумя все ясно, а вот про третий разговор отдельный: упреждающая атака, проведенная чуть раньше наскока врага, наносит ему огромный урон. Противнику может быть кто угод-

но – от хищного лесного паука размером с пони до злобного и вооруженного до зубов артанга. «Наследие» – не файтинг, а потому драка проста: знай себя, ставь блок, когда враг атакует, да выжидай хороший момент для удара. Поначалу утомляет, но потом привыкаешь, да и оружие кое-какое появляется.

Тут стоит отметить, что у героя есть две характеристики: «усталость» и «здоровье». Восстановить силы можно либо при помощи специальных таблеток, либо просто отдохнув. А пошатнувшееся в драках здоровье поправляется медикаментами.

Игра абсолютно нелинейна: многие проблемы решаются разными способами, да и герой может предать человечество и переметнуться на сторону артангов.

## ■ СМОТРИТСЯ! ЗВУЧИТ!

Еще до выхода «Звездного наследия» картинки из игры вызывали восхищение. Сейчас же можно только констатиро-

## ■ ФАКТЫ

**200** с лишним роскошных пейзажей

**4** различных времени суток

**10** лет исполнилось оригинальной игре

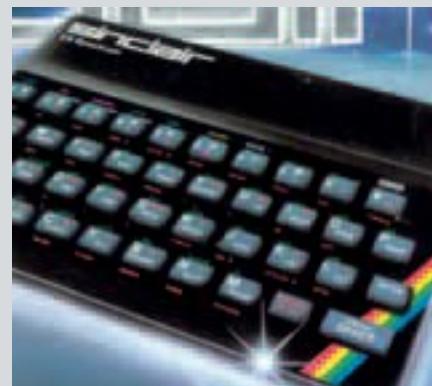
**640** килобайт занимает ROM первого «ЗН»

**23** номера «Спектрофона» выпустили сотрудники Step



## ■ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Н е секрет, что наряду с «попсовым» PC долгое время существовали и другие платформы, не имеющие никакого отношения ни к Apple, ни к «персоналке», ни к игровым приставкам. Одной из таких был ZX Spectrum. Бум на «Спектрумы» пришелся на начало–середину 80-х, но отдельные энтузиасты продолжали разработку продуктов, в том числе и игр, для этой платформы до конца 90-х. Одним из самых популярных проектов последних лет жизни ZX Spectrum (по крайней мере – в нашей стране) был текстовый квест «Звездное наследие». Игра была необычно объемной (занимала целую дискету) и подкрепляла красочными описаниями происходящего симпатичными картинками. Играющая общественность высоко оценила творение Step: проектов подобной сложности для «Спектрума» было совсем немного, несмотря даже на некоторый налет «элитности», присущий всей спектрумовской тусовке.

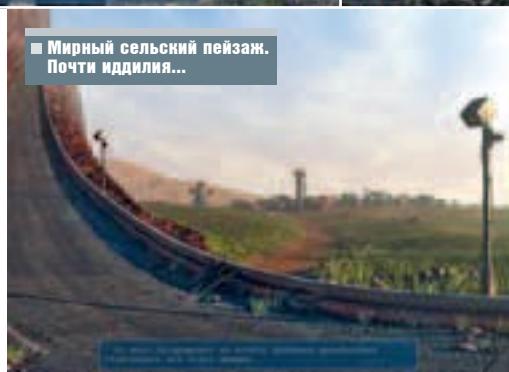


■ Не пущают нас на корабль, изверги.



■ Няня, где же кружка? Здесь есть славная пивиушка!





■ Как истинные энтузиасты своего дела, сотрудники Step Creative Group рассматривают «Звездное наследие» как нечто большее, нежели просто игру. Скажем, на сайте компаний ты найдешь новеллу-предысторию, а также дневники главного героя. Кроме того, раздел «Фан-клуб» посвящен творчеству поклонников игры. Для интересующихся историей на сайте выложена оригинальная игра, все выпуски электронного журнала «Спектрофон», а также эмулятор ZX Spectrum.

вать факт: выглядит таинственная планета просто сногшибательно. Красочные, удивительно четкие пейзажи хочется разглядывать часами. Художники постарались на славу!

Анимация небогата, но очень оживляет картинку. Тут – муха пролетела, там – стая птиц, и вот уже перед тобой вполне живой мир. Плюс – погодные эффекты и времена суток. День сменяет вечер, а ясную и безоблачную погоду – гроза и ливень. Правда, в рамках одного экрана перемен не жди, а вот «между» ними – вполне что-то может произойти.

Звук достоин отдельного упоминания. Похоже, российские игры наконец-то начали нор-

мально озвучивать – хотя бы на уровне средненького дубляжа какого-нибудь западного фильма. Хорошо подобранные актеры, вменяемые интонации. Особенно хочется отметить главного героя (он же – голос за кадром) – за него явно разговаривает актер еще советской школы.

Ласкает слух и музыка: в игре нашлось место как для «рэмы» композиций из оригинальной игры, так и для новых тем. Все они хорошо вписываются в игру и создают неповторимое настроение.

## ■ ДЛЯ ЗНАЮЩИХ ТОЛК

«Звездное наследие» – эдакий привет из прошлого. Ретрограды будут в щенячьем восторге:

красиво, стильно и совсем так же, как в далеком 1995-ом. В общем, с какой стороны ни посмотри – хорошо! Люди же (подавляющее большинство читающих эти строки, я полагаю), если во что-то и игравшие в 1995 году, то только на РС, найдут игру слишком странной.

Ругать «Наследие» не получается: игра слишком самобытна и привлекает к себе внимание. Как попытка (не римейк!) воссоздать игру десятилетней давности – на твердую «пятерку». Тем же, кто мало интересуется прошлым, отдавая предпочтение настоящему, я рекомендую принять «Звездное наследие» такой, какая она есть.

## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 7.0

- + Приятный мир в стиле советской и постсоветской фантастики.
- Очень утомляет сражения. На первых порах игра кажется скучноватой.

### ГРАФИКА ■■■■■■■■■ 8.0

- + Великолепные и скрупулезно прорисованные декорации.
- Однообразная и чересчур простая анимация персонажей.

### ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■ 8.0

- + Довольно оригинальная и приятная музыка, игра неплохо озвучена.
- Многие звуки – особенно во время драк – удручающе часто повторяются.

### ДИЗАЙН ■■■■■■■■■ 7.0

- + Сочетание архаичной концепции и затягивающего с головой геймплея.
- Два главных недостатка игры – скучные драки и перемещение по локациям.

### УДОБСТВО ■■■■■■■■■ 7.0

- + Все что нужно – на экране. Главное, запомнить и разобраться – где что.
- Интерфейс не очень-то дружелюбен. Порой это сильно мешает.

### ИТОГО

Игра, морально устаревшая еще до рождения. Тем не менее, очень интересно.



7.5



# ROME™ TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

... Уйма новых юнитов, сложные стартовые условия, интересные тактические уловки и достоверность намертво приковывают к монитору. В Barbarian Invasion можно играть сутки напролёт... [AG.ru](http://AG.ru)



# AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE

ПОЖАЛЕЙТЕ НЕГРИТАЙ!



Гости собрались за столом – пока еще все живы.



Отдельные закутки выглядят очень даже прилично.

Текст: Илья Зибирев

■	ЖАНР ИГРЫ
	Quest
■	ИЗДАТЕЛЬ
	The Adventure Company
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Акелла
■	РАЗРАБОТЧИК
	AWE Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Два CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.agathachristiegame.com">www.agathachristiegame.com</a>

Ищи скриншоты на диске!



**В** сложно спорить с тем, что квесты – самый «детективный» жанр. Тем не менее, в них нечасто встретишь персонажей и сюжеты из классических «книжных» детективов. Почему? Это вопрос из разряда риторических, мы же перейдем к материалам более приземленным. К тому же перед нами счастливое исключение из правил.

*And There Were None* – игра по мотивам одного из самых популярных романов Агаты Кристи – «Десять негритят». Естественно, это квест, и, конечно же, авторы припасли для нас пару сюрпризов.

## ■ ВОЗМЕЗДИЕ НЕОТВРАТИМО

Сюжет, в той или иной степени, знаком почти каждому. На удаленном от большой земли

острове собирается прелестная компания из десяти человек, тем или иным образом причастных к какому-нибудь убийству. На остров их привлекли некто, чья личность гостям неизвестна, – он скрывается и оставляет вновь прибывшим лишь граммофонную запись своего голоса. В последний момент перед отплытием гостей на остров оказывается, что лодочник Фред заболел, и его подменяет брат, Патрик. Последний и есть главный герой игры, ему предстоит разгадать тайну острова и попытаться спасти как можно больше гостей. Человеколюбия и любопытства Патрику не занимать, а потому задача представляется выполнимой. Не стоит только забывать об одном любопытном обстоятельстве: лодка, на которой гости прибыли на остров, разбилась и затонула. На море бу-

шует шторм и помочь ждать неоткуда – «десять негритят» отрезаны от внешнего мира.

## ■ КТО ВЫЖИВЕТ?

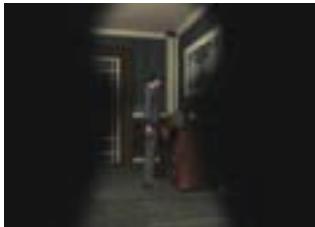
С завязкой покончено, дальше начинается обычный, в общем-то, квест. Патрик бродит по поместью и его окрестностям, разговаривает с товарищами по несчастью и пытается разгадать смысл происходящего. Большую часть хлама, валяющегося под ногами, можно подобрать, но не для каждой вещи найдется применение. Разговоры с гостями сводятся к стандартным, ничем не выдающимся диалогам: от тебя мало что зависит, а выбор, ежели таковой и приходится делать, почти всегда очевиден. Впрочем, своими действиями ты все же можешь кое на что повлиять – разработчики сподобились на четыре концовки. Чем расторопнее будет Патрик, тем больше гостей уцелеет. Есть и «альтернативный» финал, хорошо знакомый тем, кто читал книгу. Впрочем, несмотря на нелинейность, чувства неотвратимости «воздеяния» со стороны таин-

«Десять негритят» отрезаны от внешнего мира, на море бушует шторм и помочь ждать неоткуда



## О КОМПАНИИ

The Adventure Company – это подразделение Dreamcatcher Interactive, которое, как нетрудно догадаться, занимается исключительно изданием квестов и адвентур. Нельзя сказать, что все игры, вышедшие из-под крыла этой компании хороши, но многие выдающиеся представители жанра изданы именно под маркой TAC.



ственного злодея не возникает. Патрик может сколько угодно прогуливаться по острову, но пока он не совершил какое-нибудь ключевое действие, сюжет не понесет героев дальше по дороге к смерти.

## ■ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Желающие просто побродить по таинственному острову останутся довольны. Перспектива «от третьего лица», множество комнат поместья и его обширные окрестности – все это настраивает на правильный лад. В голове начинают роиться мысли и предположения касательно виновника «торжества», а гости, тем временем, мрут как мухи. Загадочный плач подбрасывает Патрику зашифрованные послания и заставляет поломать голову.

Размышлять о судьбах товарищей по несчастью здесь вполне комфортно: интерфейс забодливо сортирует улики и записи по разным разделам «судового журнала» главгероя. Его бездонные карманы напоминают гигантский саквояж Мишеля Ардана из *Voyage* – те же несколько отделений по 12 предметов в каждом.

Помогаем перемещаться Патрику мы с помощью стандартного point'n'click-интерфейса. Курсор ведет себя вполне разумно: сам соображает, с кем Патрику стоит поговорить, и какие предметы можно схватить. Пиксель-хантинга здесь почти нет – и слава богу. Загадки, впрочем, заставляют напрячь извилины. Это не привычные житейские задачки, а полноценные паззлы, над которыми придется промучиться достаточно долго. Есть, кстати, и классический паззл с сейфом.

## ■ НЕ СТРАШНО

Внешний вид – самая слабая сторона проекта. И дело даже не в низком разрешении или привычном отсутствии спецэффектов. Игра здорово смахивает на *Nancy Drew* и подобные ей бюджетные поделки. Те же простенькие, неподвижные декорации, острый дефицит хоть каких-нибудь деталей, за которые мог бы зацепиться глаз. Правда, все персонажи трехмерны, но на них выделили не так уж и много полигонов. А такой анимации как в *And There Were None* не позавидовали бы

и одряхлевшие герои первых *Alone in the Dark*. Смотреть в игре почти не на что. Разве что море из первых сцен выглядит действительно приятно.

А вот озвучена игра отменно. Этим голосам очень пошли бы нормальные человеческие лица, а не те грубо обработанные топором кирпичи, глазеющие на нас с экрана монитора. Что до голосов, то принадлежат они профессиональным актерам, которые явно не зря получают свою зарплату. Не отстает и музыка – простые, но великолепно вписывающиеся в стилистику композиции сопровождают нас всю игру и отрабатывают «за себя и за того парня» (это я о видеоряде), создавая правильную атмосферу.

Агата Кристи вряд ли была бы в восторге от игры; ортодоксальные ценители квестов «старой школы», скорее всего, тоже не обрадуются. Но в целом игра заслуживает внимания – все-таки не так часто классические сюжеты получают компьютерное воплощение, да и вообще с приличными квестами в последнее время как-то совсем стало тяжко. Ценители жанра – не проходите мимо!

## ■ ФАКТЫ

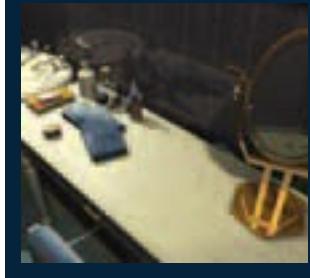
1 не совершивший убийства главный герой

10 гостей, которым предстоит умереть

5 вариантов концовки

20 часов в среднем занимает прохождение игры

1939 – год публикации книги



## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

8.4

Нельзя не признать, что море выглядит просто потрясающе.



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

Новые повороты хорошо известного сюжета довольно занимательны.

Игра слишком прямолинейна и проста, чтобы по-настоящему увлечь.

### ГРАФИКА

Некоторые игровые зоны все-таки не совсем безнадежны. Красивое море.

Примитивная, дергая анимация, бедные на детали декорации.

### ЗВУК И МУЗЫКА

Отличная игра актеров, голоса подобраны почти идеально. Приятная музыка.

Некоторые звуки (например, скрип открывающейся двери) раздражают.

### ДИЗАЙН

К игре приложил руку известный геймдизайнер Ли Шелдон.

Главный недостаток игры: атмосфера книги передана хуже, чем хотелось бы.

### ИНТЕРФЕЙС

Практически классика. Удобно, все под рукой, ничего не мешает.

Не хватает лишь опции быстрого перемещения по острову.

### ИТОГ

Крепкий середнячок. Любителям квестов подойдет, всем остальным – как получится.



7.0

# АЛЬФА: АНТИТЕРРОР – МУЖСКАЯ РАБОТА

## ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ



### ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based Tactics

### ИЗДАТЕЛЬ

Руссобит-М / GFI

### РАЗРАБОТЧИК

MiST land – South

### ПОЙДЕТ

Процессор 2,0 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

### ПОЛЕТИТ

Процессор 3,4 GHz, 1536Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До шести

### КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.alfaantiterror.com

Текст: Тонтон Макутчевский

Ищи скриншоты на диске!

**Д**авно не сидел перед монитором по трое суток подряд? И нервы у тебя крепкие? Да еще и мнишь себя тактическим гением? Если ответил на все вопросы положительно, можешь испытать себя на прочность в новой игре «АЛЬФА: антитеррор – Мужская работа». Попытка – не пытка, особенно если проект интересный.

Оригинальная «АЛЬФА: антитеррор», пошаговая тактическая игра о работе российского спецназа в Афганистане и Чечне, выделялась среди своих конкурентов жутким количеством ошибок и невероятной – во многом благодаря отсутствию сохранений и упору на реалистичность – сложностью. Но благодаря неплохому геймплею, приличной графике и актуаль-

ному сценарию проект все же сумел завоевать внимание любителей жанра. «Мужская работа» ограничивает место действия Чечней начала XXI века, гораздо реже дает сбои, кажется чуть проще и не требует наличия оригинала.

### ГДЕ-ТО ТАМ

Происходящие в игре события – это лишь маленький кусочек большой истории о борьбе с мировым терроризмом. Действия активизировавшихся чеченских боевиков приводят к началу печально известной второй антитеррористической кампании. Для тебя же война начинается с момента, когда машина с двумя твоими коллегами и пробитым пулями капотом скатывается на обочину, а со всех сторон вас поливают огнем. Задача проста – продержаться пару минут, дождаться возвращения проехавшего минутой

ранее БТР и вместе с прибывшим подкреплением зачистить село от моджахедов. Позднее будет и охрана конвоя, и захват особо важных районов Грозного, и охота на особо «отличившихся» террористов.

### МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Игровая механика особым изменениям не подверглась. Ты по-прежнему анализируешь ситуацию и задаешь или вносишь корректизы в маршруты движения подконтрольных бойцов, определяешь, когда и где солдату следует остановиться или, скажем, обратить особое внимание на такой-то этаж полуразрушенного дома. Затем нажимаешь на кнопку «GO» и из командаира превращаешься в свидетеля двадцатисекундной военной драмы (реже – боевика с хэп-пи-эндом). Для придания происходящему большей реалистичности во время «хода» каждый солдат практически непрерывно информирует тебя о происходящем вокруг живым русским языком: дошел туда-то, обнаружил то-то, готов-

**Бойцы наконец-то научились вести себя осторожно, не лезть под пули и держать оружие наготове**



## О КОМПАНИИ

■ MiST land South – отечественная компания, расположенная в Зеленограде и специализирующаяся преимущественно на пошаговых тактических проектах. И хотя разработчикам далеко не всегда удавалось создавать высококачественные игры, именно им поручили работу над *Jagged Alliance 3D* и *Disciples 3*.



люсь к уничтожению. Или просто заполняет эфир предсмертным хрипом.

### ■ АКРОБАТИКА

А чтобы реже слышать истощенную ругань раненых и стоны умирающих, в «МР» следует чаще прибегать к разным трюкам, которым обучили спецназовцев. Теперь бойцы умеют аккуратно выходить из-за углов в полной боевой готовности. При необходимости они в состоянии и вовсе не подставляться под пули, осторожно высовываясь из-за укрытий и оценивая ситуацию в относительной безопасности. Впрочем, случайностей никто не отменял, а потому наблюдатель может запросто «поймать» пулю врага, находящегося от него в сотне-другой метров. Но если в первой части потеря прокачанного бойца обернулась бы для тебя сломанной от злости мышкой и перезапуском всей миссии, то теперь положение спасает своевременное сохранение. Жаль только, что слот для этого всего один. Но гораздо чаще успех зависит от умения учитывать реальность и от грамотного пе-

ремещения от укрытия к укрытию с постепенным выдавливанием противника с насиженных позиций.

### ■ ВЕЧНЫЙ БОЙ

Помогать в подавлении оппозиции тебе будут наводчики минометного или артиллерийского огня и целые подразделения федеральных сил, управляемые компьютером. В особых случаях на помощь примчится бронетехника вроде БМП или БТР. Боевые машины отлично подходят на роль укрытий для солдат и, кроме того, обеспечивают неслабую огневую поддержку. Правда, техника словно гвоздями приложена к земле, а потому радиус обстрела у нее ограничен. Противники заметно поумнели: моджахеды научились в случае необходимости пользоваться укрытиями не только благодаря заранее прописанным скриптом, но и по собственному «желанию». А попытки взять твоих бойцов в клещи вызывают неподдельное восхищение. К сожалению, как и в первой части, порой террористы могут замечать прямо на открытом прост-

ранстве, «забывая» не то что лечь, но хотя бы присесть, и, как следствие, становятся легкой добычей для спецназа. Бои в зданиях станут для тебя и твоих бойцов серьезным испытанием: по неясным причинам в ближнем бою жители гор проявляют просто нечеловеческую реакцию и чрезвычайно метко стреляют, легко нашпиговывая профессиональных военных свинцом.

А вот управляемые компьютером дружественные войска, напротив, не обращают никакого внимания на происходящее вокруг и действуют строго согласно выданным ранее приказам.

### ■ НЕКУДА ДЕВАТЬСЯ

Несмотря на то что графический уровень оставляет желать лучшего, более всего раздражают явно завышенные системные требования. В противовес этим недостаткам можно поставить качественный мультиплер на шесть персон, отличное звуковое оформление и крайне любопытный геймплей – при условии, конечно, что тебе нравятся пошаговые стратегии.

## ФАКТЫ

16 бойцов под твоим командованием

1 день нужен для знакомства с игрой

4 вида головных уборов

40 страниц занимает руководство к игре

9 великолепно проработанных карт



■ «Падение Черного Ястреба» по-русски.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

■ Для любителей серьезных и вдумчивых игр «МР» – чуть ли не идеал.

■ «Нечестное» поведение и реакция врага порой сильно раздражают. Баги.

### ГРАФИКА

■ Несколько новых спецэффектов помогают игре выглядеть вполне прилично.

■ Временами игра тормозит так, что становится страшно.

### ЗВУК И МУЗЫКА

■ Достойная озвучка солдат. Для отечественных проектов – одна из лучших.

■ Музыкальные темы неплохи, но их совсем немного.

### ДИЗАЙН

■ Игра выглядит вполне цельно, ничего не режет глаз.

■ К сожалению, до стандартов еле-еле дотягивает.

### ИНТЕРФЕЙС

■ Привыкнуть можно, особенно если запомнить «горячие» клавиши.

■ Интерфейс далек от идеала. По мелким кнопкам порой трудно попасть.

### ИТОГО

Игра для людей со стальными нервами и множеством свободного времени.

7.0

# DIPLOMACY

## ХОД СОЛДАТОМ



Текст: Тонтон Макутчевский



■ Все готово для окончания хода.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Turn-Based Strategy
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Paradox Interactive
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b>
	snowball.ru / 1C
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Paradox Interactive
■	<b>ПОЙДЕТ</b>
	Процессор 1,0 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	<b>ПОЛЕТИТ</b>
	Процессор 2,4 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	До семи
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ</b>
	Один CD
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.diplomacy-pcgame.com">www.diplomacy-pcgame.com</a>

**А**даптация серьезных настольных игр для PC редко завершалась успехом: ведь даже при скрупулезном переносе правил, главное – тонкости борьбы и общения с живым противником – не передать никакими числами. А с учетом предельно аскетической графики подобных проектов, перед геймерами чаще всего представлял своеобразный фаст-фуд от мира настолок, не требующий ни места, ни кучи свободного времени, ни друзей. Все это с переменным успехом заменял диск с более-менее точной копией игры и чахоточным искусственным интеллектом.

Тем не менее, известная поговорка о подтверждающих правила исключениях вполне жизнеспособна. Но в данном

случае дело вовсе не в слепой удаче – авторы *Diplomacy*, строгие шведы из **Paradox Interactive**, всегда делали свою работу качественно. Это относится и к компьютерной версии *Diplomacy*. Их вариант игры на удивление хороши и увлекателен. Чего не скажешь, впрочем, о предшественнике: *Diplomacy* 1999 года выпуска от **Hasbro Interactive** с треском провалилась по всем параметрам: от графики и удобства управления до технической поддержки. Еще один вариант игры существовал для компьютера **Commodore 64**, но те времена уже давно в прошлом...

### ■ ШВЕЦИЯ НАЧИНАЕТ И...

Основные правила просты, как мир (и полностью идентичны оригинальным). Перед игроком «расстилают» разбитую на районы карту Европы начала

XX века и дают выбрать одну из семи жаждущих мирового господства наций. Выбирать надо не сердцем, но умом, учитывая географическую принадлежность каждого государства. Цель у всех одна: воюя и проводя дипломатические переговоры, захватить большую часть центров снабжения (они же казармы), в которых на каждом ходу «рождается» по одной армии. Эти единственные на карте строения разбросаны по многим регионам Европы.

### ■ ПО ДИАГОНАЛИ

Военная часть *Diplomacy* предельно проста: всего два типа войск, наземные и морские, ходят не дальше одного сектора за полгода. При поражении он никуда не исчезает, а отступает назад. Если же и пытаться некуда, то армия выходит из игры. Условия победы тоже элементарные – никакими непредвиденными обстоятельствами тут и не пахнет. Вынудить противника оставить позицию можно, лишь атаковав его превосходящими силами.

**За предательством следует полномасштабная атака, и если вовремя не подсуетиться, то тебе крышка**



## О КОМПАНИИ

■ Paradox Interactive специализируется на выпуске редких в наше время высококлассных варгеймов и пользуется уважением среди поклонников этого жанра. *Europa Universalis*, *Hearts of Iron* и *Crusader Kings* обязаны своим появлением на свет этой студии. В настоящее время компания работает над продолжением *Hearts of Iron 2: Doomsday*.



## ■ НЕ ВОЙСКАМИ, ТАК СЛОВАМИ

Суть игры заключается не столько в тактических перемещениях фишек, сколько в постоянных дипломатических пикировках участников, заключениях альянсов и вероломных ударах в спину лучшим друзьям. Недаром в настольной версии самой распространенной фразой считается «И ты, Брут!». Компьютерная редакция, хоть и солидарна с латинским выражением «cave, quid dicas, quando et cui» (смотри, что говоришь, когда и кому), но всей экспрессии «живой» партии передать не может. Впрочем, это с лихвой компенсируется прозрачной системой общения с виртуальными оппонентами. Переговоры осуществляются без всяких диалогов: ты просто раздаешь желаемые приказы армиям своего возможного союзника, затем раскрываешь карты в отношении собственных войск, назначаешь демилитаризованные зоны, предлагаешь долговременные тайные союзы против врагов и, в конце концов, спрашиваешь главу государства: согласен на такие условия? И, по-

ка аналогичным способом беседуешь с остальными пятью «друзьями», ждешь ответа. Естественно, даже в случае одобрения плана и принятия его условий никто не может помешать компьютерному игроку (равно как и тебе) обмануть партнера самым наглым образом. И хорошо если совершающий коварный демарш товарищ просто откажется поддержать наступление твоих войск на определенный сектор. Гораздо хуже, когда за предательством последует полномасштабное наступление по всем фронтам.

## ■ БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Визуально компьютерная игра здорово смахивает на настольный вариант. Мягкая палитра, «пластиковые» фигурки... И никаких спецэффектов. Во время хода по бокам экрана возникают гrimасничающие «первые лица», выражая свое отношение к происходящим в игре событиям. Звуков практически нет, а спокойная и близкая к игре по духу музыка мне, например, так и не успела надоест. Парадоксовская «Дипломатия» вполне жизнеспособная компь-

ютерная версия классической игры. А с учетом того, что купить настольный вариант в России представляется делом сложным, ее можно смело рекомендовать любителям неспешных вдумчивых стратегий. Конечно, никакая, даже самая симпатичная картинка на экране не заменит «живое» картонное игровое поле, но на безрыбье, как говорится... Кроме того, возможность игры по Интернету позволяет найти себе достойного противника среди сотен фанатов по всему миру, не ограничивая себя игрой с компьютерным оппонентом. И уж в битве с живыми противниками игра раскрывает свой потенциал по полной программе! Всего-то нужно: собрать вокруг компьютера единомышленников или же зарегистрироваться на сайте игры. Во втором случае успехи «дипломатов» из разных стран отражаются в общем рейтинге – немаловажное преимущество игры перед картонным прототипом. Опять же, это не заменит ночных посиделок за столом с игрой и ящиком пива, но любители вдоволь пошевелить мозгами останутся довольны.

■ Итальянцы и турки наметили совместные действия, мне же обещали совсем иное.



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 8.0

- + Затягивает, особенно если интересный геймплей тебе важнее внешнего лоска.
- Сразу рассчитывай как минимум на не-дело вдумчивого передвижения фишек.

### ГРАФИКА ■■■■■ 5.0

- + Не раздражает: в данном случае это основное требование.
- Архаичная, как и у всех представителей славного племени варгеймов.

### ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 7.0

- + Музыка очень органично вплетена в игру и долгое время не надоедает.
- Было бы неплохо, если бы персонажи были нормально озвучены.

### ДИЗАЙН ■■■■■ 10.0

- + По духу очень близко к оригиналу. Все выполнено в цельном ретро-стиле.
- Пожалуй, не придерешься. Живая классика.

### ИНТЕРФЕЙС ■■■■■ 8.0

- + Удобное управление по типу «перетащи-и-отпусти». Очень удобно и изящно.
- Некоторые опции и кнопки могли бы съедать меньше места.

### ИТОГО

Несмотря на рейтинг «с 3+ лет», это очень серьезная и сбалансированная стратегия.

7.0

## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

5.5



# SKI RACING 2006

## СНЕГ, СКОРОСТЬ И СКУКА



### О КОМПАНИИ

Coldwood Interactive была создана в 2002 году людьми, ранее работавшими в Daydream Software. Кроме двух *Ski Racing* разработчики ничем пока не прославились.

ЖАНР ИГРЫ	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М / GFI
РАЗРАБОТЧИК	Coldwood Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	<a href="http://www.skiracing2006.com">www.skiracing2006.com</a>

Текст: Илья Азар

**Н**е футболом единственным живы любители спорта. В подтверждение этого тезиса компания Coldwood Interactive второй год подряд потчует нас своим горнолыжным симулятором. В *Ski Racing 2006* смоделирован сезон соревнований 2005-2006 годов со всеми его лыжниками и трассами. В игре аж 18 курортов, которые ты можешь посетить по отдельности в режиме тренировки или по очереди в рамках Кубка мира. По ходу турнира твой подопечный будет набираться опыта, а

его характеристики расти. Можно взять «напрокат» и лучших лыжников мира, но только в режиме одиночного «заезда». Главный плюс игры – это, конечно, графика. Изумительные пейзажи, щедро сдобренная полигональной моделью лыжника, «настоящий» снег на трассе и различные погодные условия (которые на управление, увы, никак не влияют). Очень жаль, что спуск с горы не сопровождается комментариями (в конкурентном проекте *Ski Alpin* они есть). Из-за аркадного геймплея *Ski*

*Racing* едва ли заинтересует самих горнолыжников. Остальным игра очень быстро наскучит: ведь все трассы похожи одна на другую, да и катание на виртуальных лыжах совсем не похоже на спуск с настоящей горы. Тем не менее, настоятельно советую скакать демо-версию, чтобы почувствовать, как это прекрасно – нестись вниз на огромной скорости по снежной горе. После этого тебе наверняка захочется взять и уехать на месяц куда-нибудь в Альпы. Мой тебе совет: так и сделай.

Демоверсия и скриншоты на диске!



Снег слегка затрудняет видимость.

Как можно так радоваться 55-му месту?  
Сумасшедший!

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

#### ИНТЕРЕСНОСТЬ



- + Ощущение скорости. Гарантирано захочется провести отпуск в горах.
- Аркадный геймплей. Низкая replayability. Не самый популярный вид спорта.

#### ГРАФИКА



- + Великолепные пейзажи. Модель гонщика и погодные эффекты.
- Такой движок можно было бы использовать и с большей пользой.

#### ЗВУК И МУЗЫКА



- + Звуки и фоновая музыка не впечатляют, но и не раздражают.
- Собственно, отсутствие эмоций – главный недостаток.

#### ДИЗАЙН



- + Все виртуальные трассы полностью повторяют реальные.
- Большинство трасс похоже друг на друга, немногочисленные режимы игры.

#### ИНТЕРФЕЙС



- + Удобная навигация по меню и простое управление.
- Не помогала бы поддержка мыши. Но это уже придики.

#### ИТОГО

Неплохой горнолыжный симулятор. Типичная игра «на любителя».

7.0



# NEURO

МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.  
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.



В ПРОДАЖЕ  
С ФЕВРАЛЯ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ  
НОМЕРПЛАНЕТ  
НОМЕРПЛАНЕТ

«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».

- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»

- РС игры №7, 2005

В кинозале поробите с игрой Neuro - и мы выиграем денежный кинотеатры AVE!

ave.ru

AVE  
выходит  
на новый  
уровень



AVE EC 360

Одна из самых универсальных систем AVE.  
Высокая четкость, детальность звучания – одни из лучших  
в данном ценовом диапазоне. В кино формирует очень  
точную картину с четкой локализацией источников.

В музыку – одинаково уверенная работа и на роке, и в джазе.

Изображение «Соблазнительная цена и масштабное исполнение кино»  
– журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео»

AVE

Генеральный дистрибутор  
«Елитекс – Акустические системы»  
тел. +7 (095) 221-6186, 221-6190

# SHREK SUPERSLAM

## ШРЕК СОТОВАРИЩИ



### О КОМПАНИИ

Shaba Games в индустрии с 1997 года. Состоит «на балансе» Activision. Участвовала в разработке некоторых проектов (как для PC, так и для консолей) этого издателя.



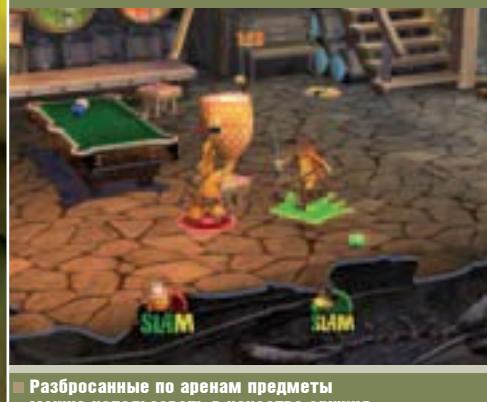
■ ЖАНР ИГРЫ	Fighting
■ ИЗДАТЕЛЬ	Activision
■ РАЗРАБОТЧИК	Shaba Games
■ ПОЙДЕТ	Pentium III 800MHz или Athlon 1500, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), 900Mb дискового пространства
■ ПОЛЕТИТ	Pentium III 1GHz или Athlon 2000, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), 900Mb дискового пространства
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
■ КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	<a href="http://shreksuperslam.com">shreksuperslam.com</a>

Текст: Даниил Леви

ТОЧКА ЗРЕНИЯ	
<i>GameRankings.com</i>	СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	3.5



Пинокио кого угодно затыкает носом.



Разбросанные по аренам предметы можно использовать в качестве оружия.

**Н**есмотря на то что Шrek не моется, ест руками и частенько портит воздух, сотрудники Activision души в нем не чают. Причина банальна – игры с участием самого знаменитого огра планеты и его «однополчан» приносят издателю солидные барши. Сегодня к нам в руки попал очередной «золотой слиток» под названием *Shrek SuperSlam*.

Очередная игра о Шреке – файтинг для детей. Разработчики и не пытались заинтересовать геймеров повзрослеве.

Поединки, к примеру, просты, как задачи по математике в третьем классе. За удары отвечают всего три клавиши: захват, быстрая и медленная атака. Есть здесь и несколько комбо. На деле, правда, пользуясь ими редко – элементарно не успеваешь нажать нужные кнопки.

Изюминка *Shrek SuperSlam* в другом. Во-первых, игра сохранила неповторимый юмор мультфильма. А так как персонажей в ней аж двадцать, шут-

ки сыпятся как из рога изобилия. Во-вторых, сражения проходят на великолепных интерактивных аренах. Башня, к примеру, может обрушиться, вафельный автомобиль разлететься на мелкие кусочки, а второй этаж быстро превратиться в первый. Способствуют этому разбросанные по уровню оружие и power-up'ы. И, наконец, в-третьих, здесь есть мультиплер (правда, всего два режима), что для файтинга не менее важно, чем для России цены на нефть.

Ищи скриншоты на диске!



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

#### ИНТЕРЕСНОСТЬ

#### ДИЗАЙН

+ Юморные игры всегда интересны – их сейчас днем не сыщешь.

+ Арены – высший класс. Пожалуй, это самая сильная особенность игры.

- После получаса игры становится скучно. Поединки слишком прости.

- Примитивная боевая система. Впрочем, молодые игроки большего и не требуют.

#### ГРАФИКА

#### ИНТЕРФЕЙС

+ Использованы яркие цвета, персонажи достаточно неплохо анимированы.

+ У персонажей нет лайфбаров. Оригинальное и полезное решение.

- Некоторые текстуры смотрятся убого. В основном, это касается зданий.

- Упаси Боже тебе играть с клавиатуры. Спать на потолке и то удобнее.

#### ЗВУК И МУЗЫКА

#### ИТОГО

+ Приятные фоновые мелодии: не запоминаются, но и не приедаются.

Неплохой файтинг для тех, кто без ума от пухающего огра и его друзей.

- Стандартные для многих файтингов звуки ударов. Никакого разнообразия.

7.0



10

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По лицензии авторской группы  
«Механический пейзаж»  
вместе с 1С Миром Галактики  
открывается в Москве • 12-е  
июня, Москва, клуб «Музыка»  
Санкт-Петербург, 29-е  
июня, клуб «Городской»  
Москва, клуб «Би-Би-Би»  
открывается 20-е июня, Москва

# МЕХАНИЧЕСКИЙ ВОЙНА КЛАНОВ

1С  
ГРУППА

Ролевая игра для тех, кто  
любит свободу и готов  
принимать решения



SKYRIVER  
STUDIOS

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2001-2005 SkyRiver Studios.

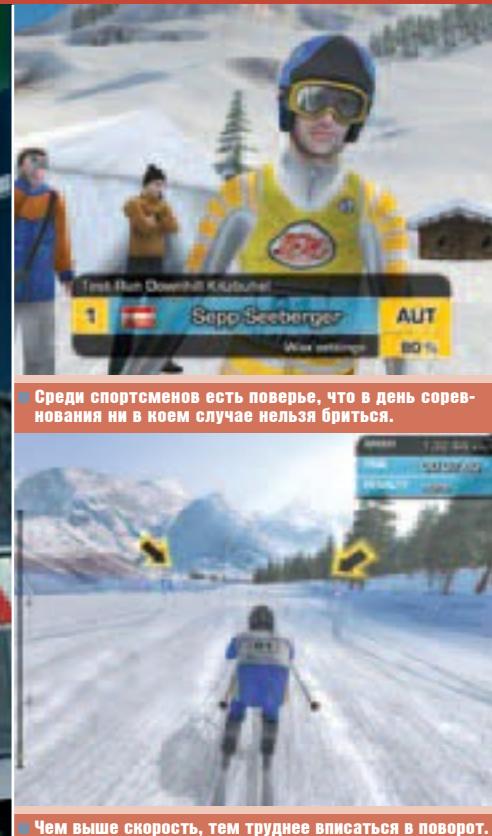
# BODE MILLER ALPINE SKIING 2006

ВСЕ В ГОРЫ!



## О КОМПАНИИ

49Games вышла на рынок в 2004 году с двумя проектами: симулятором прыжков с трамплина *RTL Ski Jumping 2005* и скоростного спуска с горы *Ski Alpin 2005*.



Текст: Борис Соколов

Чем выше скорость, тем труднее вписаться в поворот.

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
RTL Enterprises
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М / GFI
РАЗРАБОТЧИК
49Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.49games-rz.com/184.0.html">www.49games-rz.com/184.0.html</a>

Демоверсия и скриншоты на диске!

**Н**емецкая компания 49Games не ограничилась прыжками с трамплинов и вслед за *RTL Ski Jumping 2006* выпустила симулятор скоростного спуска с горы.

## ■ НАВОСТРИ ЛЫЖИ

В режиме тренировки или быстрого старта ты выбираешь понравившегося персонажа (или же создаешь своего) и живописное горное местечко. На каждой трассе можно поучаствовать в одном из

четырех видов соревнований: даунхилл, а также обычный, гигантский и супергигантский слалом.

В режиме карьеры ничего принципиально не меняется. Как спускался сверху вниз, так и продолжайся этим заниматься: знай себе, вписывайся в помеченные флагами контрольные ворота. Добавляется лишь всяческий менеджмент: прокачка характеристик, наем разномастных тренеров, покупка навороченной экипировки и так далее.

В основе *Bode Miller Alpine Skiing 2006* (как и в *RTL Ski Jumping 2006*) лежит графический движок собственного изготовления. Ясное дело, ничем особенным игра не удивит – с чего бы? В меру угловатые головы лыжников, в меру однообразные горные склоны. Минимум спецэффектов. Впрочем, когда на околосмической скорости несешься по сверкающему снегу, любоваться красотами просто никогда – динамики хоть отбавляй.

## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

## ИНТЕРЕСНОСТЬ

7.0

+ Скоростной спуск достаточно динамичен и выглядит привлекательно.

- К сожалению, игры такого рода вообще интересны далеко не каждому.

## ГРАФИКА

6.0

+ Разработчики набили руку на прорисовке потрясающих горных пейзажей.

- В целом игра выглядит средненько. Особенно отличились страшные зрители.

## ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

+ Фоновые шумы, речи комментаторов и музыка. Все компоненты в сборе.

- Ощущается резкий недостаток качественных музыкальных композиций.

## ДИЗАЙН

6.0

+ Трассы отличаются друг от друга и длиной, и архитектурой.

- Многие пейзажи выглядят однообразно и со временем надоедают.

## ИНТЕРФЕЙС

7.0

+ Просто, удобно и надежно. Все элементы – на своих местах.

- Интерфейс полностью копирует своего собрата из *RTL Ski Jumping 2006*.

## ИТОГО

Качественный симулятор скоростного спуска с горы на лыжах. И точка.



7.0



ты услышишь этот...

ШОРОХ



Один из самых  
атмосферных  
квестов года



© 2005 Nucleus. All rights reserved. © 2005 «Луч Ти Интерактив». Все права защищены. [www.playten.com](http://www.playten.com)  
© 2005 «Русбит-Лайфом». Все права защищены. [www.russbit-m.ru](http://www.russbit-m.ru). Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, [office@russbit-m.ru](mailto:office@russbit-m.ru)  
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-85, e-mail: [asport@russbit-m.ru](mailto:asport@russbit-m.ru),  
а также на форуме сайта «Русбит-М»: [www.russbit-m.ru/forum/](http://www.russbit-m.ru/forum/). Розничная продажа в магазинах фирмы.

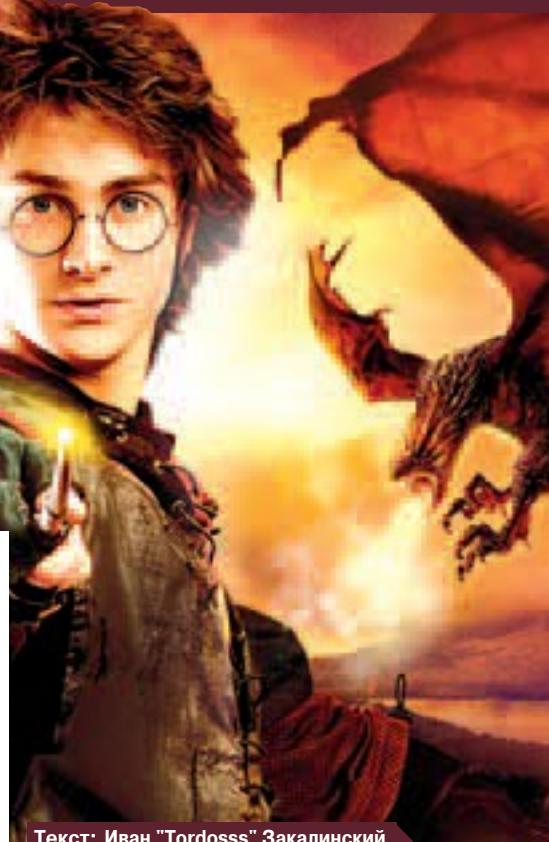
# HARRY POTTER

РАСТУТ РЕБЯТА!



## О КОМПАНИИ

■ Electronic Arts UK – британское подразделение крупнейшего мирового издателя. На счету у компании такие игры, как *Catwoman*, *Cricket 2005* и *Harry Potter: Prisoner of Azkaban*.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Есть в игре и аркадные вставки вроде этого побега от дракона.



■ Приятная особенность – кооперативный мультиплеер на трех игроков.

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	Third-Person Action
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Electronic Arts
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b>
	Софт Клаб
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Electronic Arts UK
■	<b>ПОЙДЕТ</b>
	Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
■	<b>ПОЛЕТИТ</b>
	Процессор 1.8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ</b>
	До трех
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ</b>
	Один DVD
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://harrypotter.ea.com/hpgof">harrypotter.ea.com/hpgof</a>

Ищи скриншоты на диске!

**Г**арри Поттер наконец-то подрос. Вслед за экранизацией знаменитой книги, значительно более мрачной стала и ее «игроизация». Такое изменение стиля заметно во всем: от темных уровней до наполненного экшеном геймплея. Мы от этого только выиграли: эта часть гораздо интереснее предыдущих.

Шедевра, вроде *Chronicles of Riddick*, конечно, не получилось. Однако здесь найдется чем позабавиться. Вот, напри-

мер, заклинания: можно просто убить врага, можно поднять его в воздух и превратить в птицу, можно превратить голову недруга в тыкву (презабавно смотрится), ну или просто «надуть» несчастного, лишая его всякого желания сопротивляться. К *The Goblet of Fire* прикручен продвинутая физика; что позволило подключить к игре телекинез. Силой мысли мы кидаем во врагов булыжниками, сдвигаем с дороги поваленные деревья и разбиваем стены котлами с

взрывоопасной дрянью. Впечатляет работа level-дизайнеров – разработчики смогли выжать из хилого графического движка максимум. Жаль только, что разрешение фиксировано на 800x600, а посему в полной мере красотой насладиться не удается.

В итоге получилась довольно симпатичная игра по фильму. Поклонники юного волшебника будут в восторге, остальные же вряд ли оценят игру по достоинству. Хотя как знать...

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

### ДИЗАЙН

+ Разнообразные заклинания и умственные трюки с физикой.

+ Игра выполнена в том же мрачноватом духе, что и фильм. Хорошая работа.

- Все еще чересчур примитивно и однобразно. Надолго точно не зацепит.

- Людям, не знакомым с Гарри Поттером, разобраться в мире игры трудно.

### ГРАФИКА

### ИНТЕРФЕЙС

+ Очень красивые уровни, хорошие спецэффекты. Занятная анимация героев.

+ Стандартное приставочное управление, проще играть на геймпаде.

- Разрешение ограничено убогим 800x600, полигонов маловато, нет настроек.

- Камера порой забывает и ведет себя крайне неприлично.

### ЗВУК И МУЗЫКА

### ИТОГО

+ Хорошо озвучены главные герои. Неплохое музыкальное сопровождение.

Лучшая игра про Гарри Поттера. Хотя оценят ее все равно только фанаты.

- В остальном звук вял, ничем особым не запоминается.

6.5

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

6.7



# Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



COUNTER-STRIKE™  
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®  
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™  
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



COUNTER-STRIKE™: SOURCE™  
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH  
DAY OF DEFEAT™: SOURCE™  
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 2  
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™  
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH  
HALF-LIFE™: SOURCE™  
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 1  
OPPOSING FORCE®  
BLUE SHIFT™  
TEAM FORTRESS® CLASSIC  
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

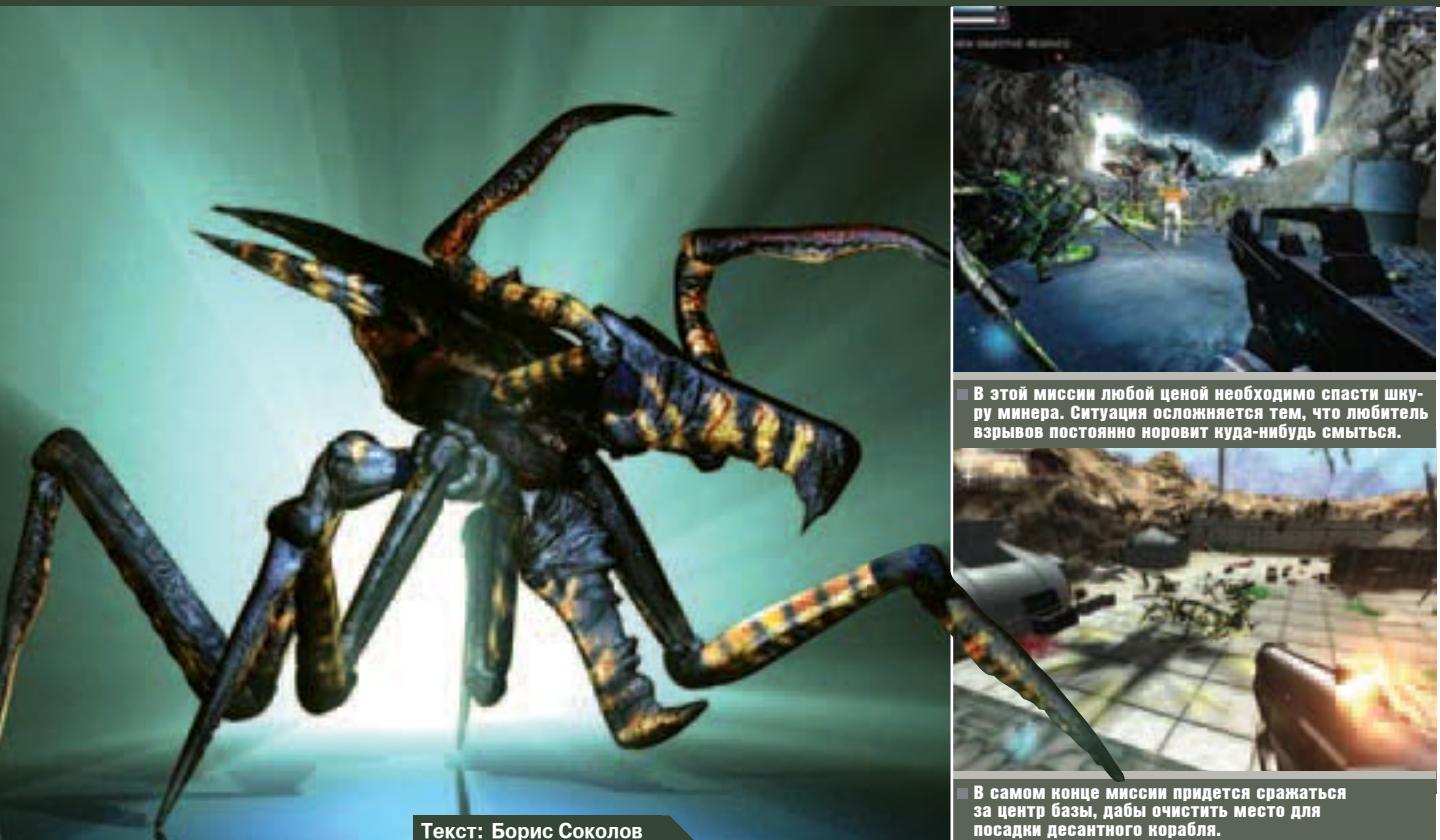
Товар сертифицирован. По вопросам оптимальных условий обращайтесь по тел.: (495) 960 90 91, e-mail: [valve@bk.ru](mailto:valve@bk.ru)  
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Half-Life 2 logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the Source logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and Day of Defeat, Day of Defeat: the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

VALVE

БУКСА®  
БУКСА. УДОБНО. БЫСТРО. ДОСТАВКА ВСЮ ГОСУДАРСТВУ

# STARSHIP TROOPERS

## ЗВЕЗДАНУТЫЙ ДЕСАНТ



Текст: Борис Соколов

■	<b>ЖАНР ИГРЫ</b>
	First-Person Shooter
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>
	Empire Interactive
■	<b>ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ</b>
	Бука
■	<b>РАЗРАБОТЧИК</b>
	Strangelite Studio
■	<b>ПОЙДЕТ</b>
	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
■	<b>ПОЛЕТИТ</b>
	Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК</b>
	До восьми
■	<b>КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ</b>
	Один DVD
■	<b>ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ</b>
	<a href="http://www.starshiptroopers-game.com">www.starshiptroopers-game.com</a>

«Звездный десант» пытались превратить в PC-игру уже несколько раз. К сожалению, по большей части – неудачно. Первая попытка была предпринята *Microprose*, но игра так и не увидела свет. Второй заход получился более удачным. *Starship Troopers: Terran Ascendancy* в октябре 2000 года добралась до прилавков магазинов, но особой популярности среди покупателей не снискала. Спустя восемь лет после премьеры фантастической ленты режиссера Пола Верховена в поход за признанием и славой отправляется *Starship Troopers* от *Strangelite Studio*.

### ■ НЕОПРАВДАННЫЕ НАДЕЖДЫ

Некоторые игры еще на стадии разработки выглядят очень мно-

гообещающе, но, увы, к моменту выхода в свет успевают расстерьять все свои плюсы. Детище *Strangelite Studio* как раз относится к такой категории. Только не подумай, что автор старается уличить разработчиков во лжи. Вовсе нет. Все когда-то заявленные игровые особенности вошли в финальную версию *Starship Troopers*. Тут тебе и командное взаимодействие, и тьма-тьмущая противников в одном кадре, и развитие сюжетных идей первоисточника... Правда, получились они не столь выдающиеся, как хотелось бы. Но обо всем по порядку.

### ■ НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Полупорачасовой фильм 1997 года выпуска был богат на боевые эпизоды и не блестал высококинематографическими диалогами. Для сюжетной основы игры – самое то, но, как гово-

ривал персонаж культового пластилинового мультфильма «Падал прошлогодний снег», маловато будет. Вот и решили разработчики разбавить основные события дополнительными сценами.

В самом начале придется пошататься по космическому кораблю, а заодно пройти курс молодого бойца. Вроде бы обычное подготовительное мероприятие, предваряющее старт многих шутеров. В каждой игре оно выглядит по-своему. Но почему-то твоего покорного слугу очень долго не покидало ощущение, что для этой миссии сотрудники *Strangelite Studio* черпали вдохновение из *Half-Life*. В глаза бросилось уж слишком много до боли знакомых моментов. Взять хотя бы поиски защитного костюма или же сидящего за компьютером охранника из главного холла и снующих туда-сюда космодесантников. Замени их толстяком Барни Калхуоном и седовласыми учеными, и ты получишь начало легендарной игры. До полного сходства не хватает поездки в вагоне по железной дороге.

**Сначала предварительный налет совершают перепончатокрылая авиация, затем начинается месиво**



## О КОМПАНИИ

Strangelite Studio является структурным подразделением издательства Empire Interactive. Помимо вышедшего исключительно на PC *Starship Troopers*, в послужном списке компании есть еще две игры, пожаловавшие к нам с приставок: гоночный хит *Crazy Taxi* и родоначальник современных теннисных симуляторов *Virtua Tennis*.



## ■ МНЕ, ПОЖАЛУЙСТА, МЯСА, И ПОБОЛЬШЕ!

Мясорубка начнется сразу же после того, как ты сделаешь первые шаги по планете жуков. В отличие от первоисточника, ночная высадка в стан врага получилась удачной. С твоей помощью пехотинцам удастся истребить несколько сотен жуков и под конец операции установить защитные лазерные барьеры.

Вторая миссия чуть ли не полностью копирует соответствующую сцену из фильма. Тысячи разношерстных тварей непрерывно прут на форт. Пожалуй, это самый удачный из 12-ти уровней. Сначала предварительный налет совершают местная перепончатокрылая авиация. Затем начинается натуральное месиво. Противники дохнут под непрерывным огнем с бешеною скоростью, но на горизонте их появляется все больше и больше. В разгар боя в дело вступает огромный жук-огнеметчик...

Пересказывать бесполезно, это надо увидеть собственными глазами. Эх, если бы все эпизоды игры были бы похожи на оборону заброшенного

аванпоста. Увы, дальше начинается парад серости.

## ■ СЛИШКОМ ПОЗДНО

За визуальную сторону отдувается **SWARM Engine**. Двигок поддерживает все новомодные эффекты, но делает это с превеликим скрипом. Используются пиксельные шейдеры, но толку от этого – кот наплакал. Также в наличии имеется динамическое освещение, только пользы от него тоже немного – все ночные здания превращаются в один огромный кошмар. Похоже, создатели игры основательно трудились лишь над уровнем с фортом, а все остальные делали ради комплектности.

Устаревшая на пару лет графика очень требовательна к ресурсам компьютера. Игра умудряется подтормаживать даже на самых топовых конфигурациях. Кроме того, быстрое сохранение длится секунд пятнадцать, а загрузка так и вовсе целую минуту.

Еще одна беда – отсутствие плавной анимации персонажей. Движения напарников выглядят чересчур резкими. За анимацией жуков особо не

уследишь – эти твари дохнут пачками и успевают лишь залеплять окрестности ярко-зеленой кровью.

## ■ НЕ ВСЕ ТАК БЕЗНАДЕЖНО

Главное достоинство игры заключается в киношной лицензии. В отрыве от нее *Starship Troopers* потеряла бы львиную долю своей привлекательности. Предваряющие старт каждой миссии короткие нарезки из фильма Поля Верховена притягивают к экрану ничуть не хуже, чем сезонные распродажи одежды – в дорогостоящие магазины. Все-таки хочется узнать: а что там будет дальше? Вот она, волшебная сила важнейшего из искусств! На этом перечисление плюсов и заканчивается. К сожалению, стоит признать, что третья по счету попытка перенести вселенную «Звездного десанта» на PC вновь не увенчалась успехом. Боюсь, следующий шанс приложиться к наследию Верховена разработчикам представится ой как не скоро. Я лично следующую инкарнацию ST на PC ждать не буду – не хочется вновь испытать разочарование.

## ■ ФАКТЫ

300 разъяренных врагов на мушке твоего прицела

12 однообразных миссий в одиночном режиме

9 уровней в мультиплее

19 видов жуков-пауков и прочих мерзких тварей

1 неудачная попытка скопировать великий *Half-Life*



Ищи скриншоты на диске!



## ■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 4.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.9

■ Куда туловище утащили, ироды?



## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

## ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 6.0

+ Интерес к игре зиждется на фильме Поля Верховена. Спасибо режиссеру.  
- Игру оценят только преданные фанаты кино и книги Роберта Хайнлайна.

## ГРАФИКА ■■■■■ 6.0

+ Неплохо игра выглядит только в миссии, где надо оборонять форт.  
- Засилье кромешной темноты во время ночных операций откровенно бесит.

## ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 7.0

+ Бравые военные марши, крики боевых товарищей – все сделано чин по чину.  
- Когда все время жмешь на курок, однотипные звуки выстрелов напрягают.

## ДИЗАЙН ■■■■■ 6.0

+ Со своей задачей передать атмосферу фильма разработчики справились.  
- Уровни получились небогатыми на оригинальные дизайнерские решения.

## ИНТЕРФЕЙС ■■■■■ 8.0

+ Удобная раскладка клавиатуры, отзывчивое управление. Сделано со вкусом.  
- Ничего революционного программисты не придумали. Все как у всех.

## ИТОГО

Изначально на эту игру возлагались большие надежды. Но, видать, не судьба.

6.5

# RTL SKI JUMPING 2006

ПРОЛЕТАЯ НАД СУГРОБАМИ



## О КОМПАНИИ

49Games основана в начале 2004 года четырьмя выходцами из немецкой компании VCC Entertainment. Разработчики специализируются на горнолыжных симуляторах.



В игре можно создать спортсмена по своему образу и подобию. К сожалению, число опций для настройки внешнего вида оставляет желать лучшего.



Надежда Олимпийской сборной России – Иван Жирков.

Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
RTL Enterprises
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М / GFI
РАЗРАБОТЧИК
49Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12-ти
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.49games-rz.com/215.0.html">www.49games-rz.com/215.0.html</a>

**C**ейчас уже никого не удивишь симуляторами тенниса, каякинга, бейсбола и крикета. Горнолыжные соревнования тоже не исключение.

### ■ ТУДА-СЮДА

Из названия игры сразу ясно, что нам предстоит прыгать, причем с трамплина. Быть может, в реальной жизни такие развлечения смотрятся живенько, но на экране монитора наблюдать за действиями спортсменов скучно.

От тебя требуется только умело перемещать центр тяжести тела, облеченного в пестрый облегающий костюм летуна-лыжника. Управление выполнено предельно просто – за все действия отвечает мышка. Чтобы добиться успеха, нужно в определенный момент поводить грызуном в одном из направлений. Гениальный минимализм, правда?

### ■ ОБЫДЕННОСТЬ

В *RTL Ski Jumping 2006* насчитывается шесть одиночных режимов игры – и это не счи-

тая мультиплеера! Самым интересным и занимательным оказалась «карьера». Ты опекаешь от одного до четырех прыгунов, участвуешь в соревнованиях и, выигрывая в турнирах, наращиваешь мышцу. В общем, игра для пассивных фанатов прыжков с трамплина. Активные-то ясно где – прыгают, чай, зима на дворе. А лентяи могут плясать в монитор, водя по коврику мышкой. В общем, игра хоть и качественная, но ужасно тоскливая.

### ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

#### ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Много ли ты видел игр про этот вид спорта? То-то же!
- Состязания подобного рода могут заинтересовать лишь узкий круг людей.

#### ГРАФИКА

- + Горная местность с высоты птичьего полета выглядит очень живописно.
- Прошлогодний графический движок, хоть и обновленный, далек от идеала.

#### ЗВУК И МУЗЫКА

- + Звуковое сопровождение очень хорошо передает атмосферу соревнований.
- Довольно часто парочка kommentatorov выдаст в эфир неудачные шутки.

#### ДИЗАЙН

- + Знаменитые горнолыжные трамплины смотрятся весьма реалистично.
- Большинство зимних локаций выглядит однообразно, а летние – нелепо.

#### ИНТЕРФЕЙС

- + Интерфейс выполнен простенько и со вкусом. Запутаться невозможно.
- Иногда голова начинает пухнуть от множества излишней информации в меню.

#### ИТОГО

Типичная «жанровая» игра. Будет интересна только любителям горных лыж.

**6.5**



# The MOVIES™

Фабрика грез



- **Добро пожаловать в Голливуд!**  
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**  
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.

# EX MACHINA

## НЕ ВСЕ ТО РОСКОШЬ, ЧТО МАШИНА



Текст: Владислав Карнаухов



■ Начало дороги. Куда она выведет?

■ Инвентарь и окно статистики грузовика.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action / Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Бука
■	РАЗРАБОТЧИК
	Targem Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	2 CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.nival.com/exmachina_ru">www.nival.com/exmachina_ru</a>

Демоверсия  
и видео  
на диске!



**И**гру *Ex Machina* как только ни называли – и «преемник *Elite*», и «*Fallout* на колесах». Воображение, подстегиваемое красивыми скриншотами, рисовало вовсе уж невообразимые картины постапокалиптического счастья: бесконечные просторы, ветер в лицо, закат человечества, толпы мотобандитов и одинокий путник на дороге... А вот как вышло на самом деле, сейчас и выясним.

### ■ А ВДОЛЬ ДОРОГИ...

Действие *Ex Machina* разворачивается в далеком и отнюдь не светлом будущем. Непонятная зараза уничтожила все живое, и лишь немногие люди спаслись благодаря защитным маскам. На обломках старой цивилизации пробиваются ростки нового порядка. А единственное средство перед-

вижения в новом мире – автомобиль.

В зависимости от сделанного в самом начале игры выбора сюжет может повернуть на ту или иную дорогу. Какую именно – выясняй сам. Могу лишь сказать, что один из этих поворотов, на мой взгляд, более продуманный и логичный. Но к этому мы еще вернемся.

### ■ ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

Грузовик – это все. Это деньги, способ выжить, дом, крепость. Именно он – главный герой игры, а вовсе не тот умник, что сидит в кабине.

Начинаем мы, как водится, на старой ржавой развалюхе, почти без брони и с жалким пулеметиком на крыше, которым только ворон пугать (если бы они были). По мере накопления капитала меняем кузов и кабину, докупаем различные прибамбасы и более мощное

оружие, а потом и вовсе пересаживаемся на новую тачку. Разумеется, действительно мощные пушки и устройства можно поставить только на продвинутый кузов, и вид какой-нибудь шестистрельной ракетной установки (да, есть и такая) еще долго будет вгонять тебя в уныние – если не ценой, то несовместимостью с твоим грузовиком.

Дизайнеры постарались на славу: все в меру, именно в той пропорции, в какой нужно. Любая деталь имеет свое предназначение, «проходных» гаджетов и стволов в игре нет. А так как количество слов на шасси ограничено, приходится думать. Увеличить маневренность или броню? Точность или скорострельность? Или скорость перезарядки?

### ■ ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Главный принцип в бою – «не тормози». Во-первых, далеко не все орудия поворачиваются на 360 градусов, во-вторых, остановившийся грузовик представляет собой велико-

**Грузовик – это все. Именно он главный герой игры, а вовсе не тот умник, что сидит в кабине**



## О КОМПАНИИ

Компания Targem Games была основана в 2001 году. Свою первую игру, «Магия войны: Тень Повелителя», студия выпустила два года спустя, а через полтора года вышел ад-он «Магия войны: Знамена тьмы». С мая 2005 года Targem Games является подразделением «Нивала».



лепную мишень. Тут возникает первая сложность – за наведение отвечает мышь (куда мышкой повел, туда пушки и «посмотрели»), а за управление грузовиком – WASD-комбинация. Поэтому в пылу сражения далеко не всегда можно определить, куда же ты едешь. Врезавшись в стену, ты мало того что калечишь машину, так еще и тратишь драгоценное время на набор скорости. Поэтому крепко зажимаем клавишу «пробел», которая отвечает за одновременную стрельбу из всего, что есть на борту, и ездим кругами, стараясь держать противника на прицеле. Вот и вся стратегия.

Вторая проблема куда страшнее. Деревья – вот истинный ужас. Врезавшись в сосенку, мощный грузовик вырвет ее из земли, так что вроде проблем нет. Но в ветвях упавшего дерева можно забуксововать навсегда. Еще раз – навсегда. Не

помогает даже специальная кнопка «выбраться из трудного участка» (по умолчанию – 'O'). Если последний раз сохранился пару часов назад, мои тебе соболезнования. Кстати, приходилось наблюдать и деревья, зависшие в воздухе немым укором программистам, а также растущую из пустоты травку. Нехорошо-с!

Авторы вообще как-то странно реализовали столкновения. Да, кузов мнется, идет дым, появляются аккуратные пулевые отверстия, можно разбить фары, но на ходовых качествах это не сказывается никак. Видимо, чтобы даже у сильно поврежденного грузовика были шансы доехать до мастерской. А все без исключения камушки, ржавые остовы машин и прочие мелкие препятствия нагло приколочены к земле. Многотонная машина грузовика, с корнем вырывающаяся из земли деревья, бессильна против древних останков легковушки. Но в то же время обломки вражьей машины летят по идеально просчитанным

## ФАКТЫ

2 сюжетные  
линии

5 секунд грузовик живет  
под водой

3 бандита – и придется  
попотеть

10 попаданий из легкой  
ракетницы – ты труп

100 крепких выражений  
по поводу того дерева

3 минуты дается на охоту  
за бандитами



## ТЕ, С КОГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Истории, в которых игроку приходилось управлять напичканным оружием автомобилем, появились, как ты понимаешь, не вчера. Но если недавние игры вроде *Bandits: Phoenix Rising* у всех на слуху, то предания старины глубокой успели основательно затеряться.

Первой и, несомненно, самой удачной игрой этого поджанра был легендарный *DeathTrack*, вышедший в 1989 году. Сюжет ворчался вокруг жестоких гонок на выживание, а сама игра отличалась великолепной сбалансированностью. Настоящий хит. Такого уже не делают...

Затем появился *Quarantine* (1994 год). Киберпанковая история про таксиста, не гнушающегося пустить в ход парочку тяжелых орудий. Кое-что общее с нашим сегодняшним гостем, не так ли?

Наконец, *Hi-Octane*, идейный преемник *Death Track*, увидевший свет в 1995 году. Увы, проблемы с балансом определили его судьбу, игра получилась неинтересной и быстро забылась.





■ Итак, водитель, позовь дать тебе парочку советов.

Первое – не поленись обшарить труднодоступные места на карте. Хитрецы-разработчики запрятали там ящики с полезными вещами, а иногда и персонажей, дающих квесты.

Второе. Не переусердствуй с мощными пушками. У некоторых из них такая отдача, что повреждается даже твой грузовик!

Третье. Как поставишь мощный кузов и кабину, будь готов повстречать новых врагов. AI всегда подбирает противников, равных тебе по силам.

И еще. Увидишь бандита с ракетной установкой – не стой на месте! Ракеты самонаводящиеся, и помочь тебе могут только маневренность и скорость.

Удачи, боец! Ровного асфальта!

траекториям, а некоторые стены можно разрушить...

### ■ ДЕГТЮ!

Если бы EM состояла только из пахнущих жженой резиной и соляркой битв и прокачки родного грузовика, это был бы стопроцентный «Золотой кулер» и вечная слава в веках, несмотря на перечисленные недоработки. Однако есть нюанс. Квестов в игре много (защитить машину, освободить пленника, сопроводить караван, отбить нападение бандитов и т.д.), но кажется, что он всего один – «отвези это туда». Вместо слов это и туда подставить разные предметы и места, повторить N+1 раз. Некое разнообразие вносят подквесты сюжет-

ной линии, но их настолько мало, что, считай, и нет вовсе. И колесим мы по безжизненному миру, отвоя не пойми что не пойми куда. Если бы не острая необходимость накопить денег на новый грузовик, то...

С боями немногим лучше. В тысячный раз биться с бесконечно воскресающими бандитами – удовольствие сомнительное, тобой движет только желание собрать трофеи, накопить деньжат и свалить на новые территории. Диалоги слабые. Никакого «погружения» в игру не происходит. Нелинейность сюжета заключается в том, возвращаясь ли ты везти очередное «это» в очередное «туда». Нельзя не отметить и тонкое,

на редкость тонкое чувство юмора автора диалогов – я уверен, именно так должны разговаривать суровые обитатели постапокалиптического мира.

И еще у персонажей весьма странные имена. Например, одного из них зовут Айвен Го. Хорошо хоть не Коло Бок...

### ■ АВТОМОБИЛЬ – ЭТО...

В общем, давайте так, уважаемые игрофилы. Вы нам в следующий раз – интересный сюжет, качественные диалоги и нормальную физику, а мы вам – награды и почести. Пока после пары часов, проведенных за игрой, хочется хлопнуть стограмм и забыться. Ну куда это годится?

## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Свежая идея, которую не замечают даже досадные огрехи.
- Неинтересные диалоги, ошибки при расчете столкновений.

### ГРАФИКА

- + Отличные, аккуратные модели автомобилей и вооружения.
- Слишком простые модели всего остального. Летающие объекты.

### ЗВУК И МУЗЫКА

- + Хорошая, качественная музыка.
- Что называется, в тему.
- Звуков маловато – только гудение мотора и рев орудий.

### ДИЗАЙН

- + Разнообразное оружие, модели грузовиков и запчастей.
- Мир при смерти, но природа могла бы быть и поживописнее.

### ИНТЕРФЕЙС

- + Интерфейс крайне удобен. Богатая игровая энциклопедия.
- Не всегда быстро удается понять, кто перед тобой – друг или враг.

### ИТОГО

Неплохая игра, но серьезные ошибки могут испортить все впечатление.

6.5





# ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ **GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE**

# PSYCHONAUTS



## ВЫБОР РЕДАКЦИИ



 Игры

"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова" — [Саша](#), 7.2005

Game.exe 7 2005



PC  
CD  
ROM



THQ

бъка

# MALL TYCOON 3

## СМЕХОПАНОРАМА



## О КОМПАНИИ

■ *School Tycoon*, *Cruise Chip Tycoon*, *Snowboard Park Tycoon*, а также серии *Golf Resort Tycoon* и *Skate Board Park Tycoon* – все это сделали Cat Daddy Games.



## ЖАНР ИГРЫ

Management

## ИЗДАТЕЛЬ

Global Star Software

## РАЗРАБОТЧИК

Cat Daddy Games

## ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

## ПОЛЕТИТ

Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Один

## КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

## ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.globalstarsoftware.com/games/malltycoon3/pc](http://www.globalstarsoftware.com/games/malltycoon3/pc)

Текст: Павел Демин

**В** компании *Frontier* обожают американские горки, в *Blue Fang Games* – братьев наших меньших, а ребят из *Cat Daddy Games* хлебом не корми, дай прошвырнуться по магазинам.

*Mall Tycoon*, если кто не знает, – печально известная серия тайкунов на тему огромных супермаркетов (моллов, от англ. "mall"). **Global Star Software**, разочаровавшись в **Virtual Playground** (ребята еще те), передала проект в руки **Cat**

**Daddy Games**. Пошла ли игре на пользу смена разработчика? *Mall Tycoon* и ее продолжение отпугивали игроков внешним видом. Большого прогресса по-прежнему не наблюдается. Мультишная графика и «пластмассовый» интерфейс – конечно, не самое красивое решение, но в условиях ограниченного бюджета такой подход оправдан. Тайкуну больше и не надо. Но главная проблема игры заключается в отсутствии интересных находок. Да, ты можешь отстроить многоэтажный молл, разместить там магазины и закусочные, обставить все как следует разными вешнячками. Но что дальше? Пустота. Исследования проводятся с одной целью: построить что-то новое. Покупатели неадекватны, а персонал слишком «прожорлив». Просматривая отчеты, ты видишь, что самой прибыльной закусочной стала *Twisted Pretzel*, потому что ее посетили – это невероятно! – целых семь человек! И

такой цирк – повсюду. 

## Ищи скриншоты на диске!



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

## ИНТЕРЕСНОСТЬ

4.0

- + Тот, кому пришлись по душе предыдущие части, не разочаруется.
- Игра не предлагает ничего нового. Стандартный скучнейший тайкун.

## ГРАФИКА

5.0

- + Дешевая мультишная графическая оболочка. Но хотя бы текстуры четкие.
- В минусы смело пишем все остальное. Не промахнемся!

## ЗВУК И МУЗЫКА

2.0

- + Стандартные звуки, от которых – что уже хорошо – не вянут уши.
- Убогая заглавная тема и ужаснейший шум большого супермаркета.

## ДИЗАЙН

2.0

- + В *Mall Tycoon* можно играть. Плюс? Возможно...
- Есть ли что-то запоминающееся? Здесь – точно нет.

## ИНТЕРФЕЙС

5.0

- + Симпатичный «пластмассовый» интерфейс.
- Управление не шибко удобное. Интерфейс раздражает.

## ИТОГО

Серия топчется на месте. Передать бы ее в руки умельцев из *Frontier*...

**5.0**



# ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

"Когда вам предстоит сражаться  
с 6 триллионами врагов,  
которые могут сожрать вас живьем,  
нужно запомнить только одно правило:  
**"Ни шагу назад!"**



STRANGELITE  
СТРАНГЕЛИТ

Товар сертифицирован. По вопросам оптового и розничного продаж обращаться по телефону: +7 (495) 788 99 91, e-mail: bukabukab.ru

Бука  
БУКАБУКАБ

# SHADY BROOK

БЫВАЕТ И ХУЖЕ



О КОМПАНИИ  
■ Unimatrix Productions – группа друзей, объединенных любовью к приключенческим проектам. Начали делать свои игры в 2000 году, занимаются этим и поныне.



Текст: Илья Зибиров

■	ЖАНР ИГРЫ
	Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Unimatrix Productions
■	РАЗРАБОТЧИК
	Unimatrix Productions
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 500MHz, 128Mb RAM
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	1 DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.upforums.com/shadybrook">www.upforums.com/ shadybrook</a>

Ищи скриншоты на диске!

Так получилось, что этот коротенький текст я начал писать еще до того, как взял в руки коробку с *Fahrenheit*, а закончил редактировать после суток, проведенных за этой игрой. Именно поэтому (и еще по одной причине) *Shady Brook* получила столь высокую оценку.

Вторая причина состоит в том, что *Shady Brook* – детище группы энтузиастов, сетевых друзей, которые ранее занимались созданием приключен-

ческих игр на Flash. Эта игра является их первым проектом такого масштаба. То, что люди, начав с нуля, смогли завершить большой проект, достойно уважения.

Итак, поговорим о самой игре. Молодой писатель переезжает в небольшой городок Shady Brook вместе со своим слепым отцом. Городок выглядит приятным, соседи милы – вроде бы, все прекрасно. Но очень скоро начинают происходить таинственные вещи...

Сюжет – единственное достоинство Shady Brook. Конечно, до столпов жанра ему далеко, но будь игра чуть качественнее, за ней можно было бы провести несколько дней. Увы, все остальные составляющие хорошего проекта отсутствуют.

Картинка страшна, звука почти нет – одна музыка. Интерфейс не то чтобы неудобен – он аскетичен. Игра с первых минут отталкивает тебя всеми возможными способами. Неплохо для группы энтузиастов, но на что-то серьезное, увы, не тянет.



■ Мы приезжаем в город. Машина почему-то парит над дорогой.



■ На горизонте ты видишь адские горы – на Земле таких точно нет.

## ■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 5.0

■ Довольно живенькие персонажи, черный юмор, хороший сюжет.  
■ Главный недостаток – удручающее качество исполнения.

### ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 4.0

■ Игра идет в текстовом режиме – уже плюс, правда?  
■ Ужасные пейзажи, ужасные текстуры... Продолжать?

### ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 4.0

■ Приятная музыка удивительно контрастирует с качеством игры.  
■ Странные голоса актеров, практически полное отсутствие звуков.

### ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 5.0

■ Некоторая нелинейность, приятный «взрослый» юмор.  
■ Если игра и переросла статус любительской поделки, то ненамного.

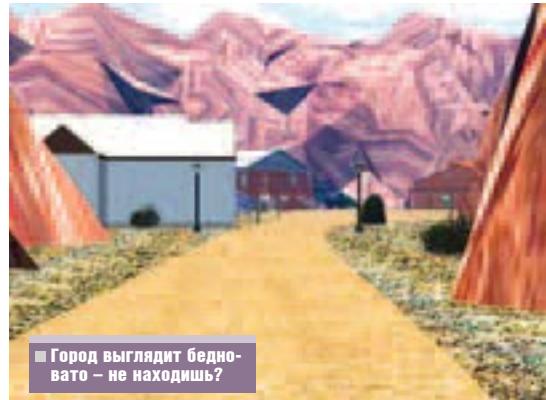
### ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 4.0

■ Удобная система внутриигровых подсказок – помогает.  
■ Игры с таким интерфейсом устарели еще 10 лет назад.

### ИТОГО

Первый блин. Не безнадежно, но, честно признаемся, малосъедобно.

5.0



■ Город выглядит бедновато – не находишь?



# ONBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ  
о сноубординге

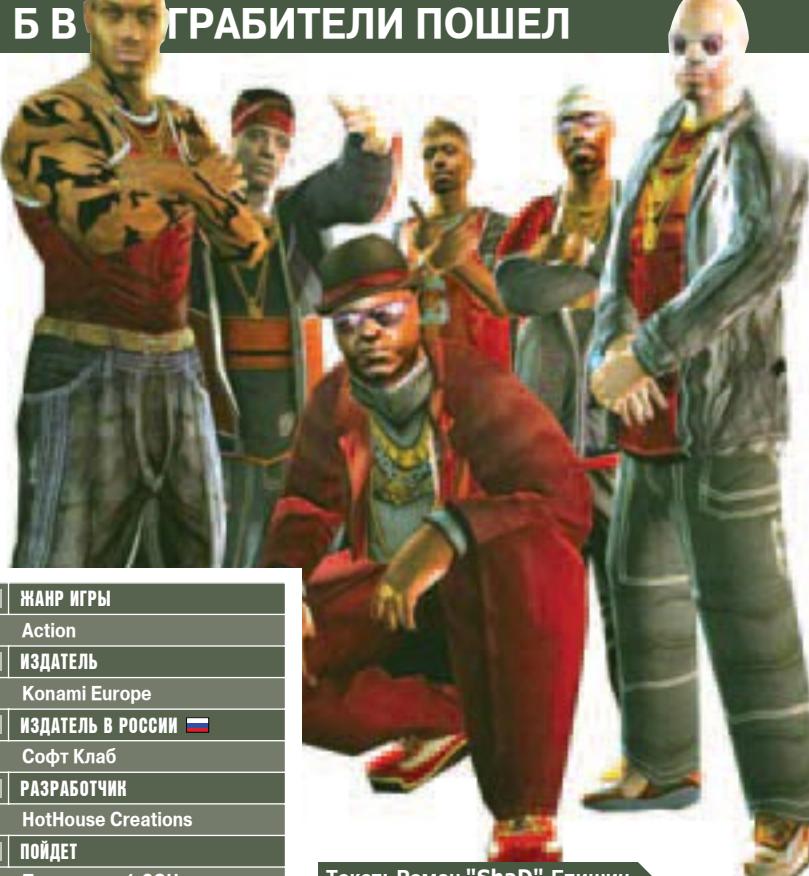
# CRIME LIFE

Я БЫ ВСЕХ ГРАБИТЕЛИ ПОШЕЛ



## О КОМПАНИИ

Английская студия HotHouse Creations гордо именует себя «благодатной почвой для хороших идей». Однако в этот раз то ли погода подкачала, то ли удобрения не завезли...



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Избиение полицейского сойдет нам с рук.



Надо же, люди отражаются в зеркале!

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Konami Europe
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
HotHouse Creations
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
<a href="http://www.konami-crimelife.com">www.konami-crimelife.com</a>

Ищи видео  
на диске!



Пока «компьютерщики» обсасывали темы Второй мировой и Вьетнама, «консольщики» подсели на драки в подворотнях. Среди уличных экшнов лидирует *The Warriors* от Rockstar. А вот *Crime Life: Gang Wars* в PS2- и Xbox-инкарнациях с треском провалилась. РС-версия избежала полного фиаско лишь в силу своей исключительности: на компьютерном рынке ее не душат конкуренты...

Правда, в хиты игре путь заканчен. Прокисшая графика и однотипный геймплей подпишили *Crime Life* смертный приговор. Здесь воспрещается водить машины, нельзя «прокачивать» героя и покупать недвижимость. Разработчики разрешили нам только драться и стрелять. В качестве врагов выступают «быки» из конкурирующих шаек, иногда полиция. Банда веселых хип-хоперов не спасает положение, хотя и немножко разгоняет тоску. Первосортная музыка – главное достоинство игры. Бандиты бьют друг другу морды под приятные ритмы лучших исполнителей: HotHouse Creations привлекла к проекту американский коллектив D12, немецкого «певца» Dek The Raw, английского хип-хопера по имени Doom Man и многих других. Но если ты жить не можешь без такой музыки, лучше отправиться в специализированный магазин, купи MP3-энциклопедию и наслаждайся творчеством кумиров в чистом виде.

инство игры. Бандиты бьют друг другу морды под приятные ритмы лучших исполнителей: HotHouse Creations привлекла к проекту американский коллектив D12, немецкого «певца» Dek The Raw, английского хип-хопера по имени Doom Man и многих других. Но если ты жить не можешь без такой музыки, лучше отправиться в специализированный магазин, купи MP3-энциклопедию и наслаждайся творчеством кумиров в чистом виде.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

### ИНТЕРЕСНОСТЬ

### ДИЗАЙН

### ИНТЕРФЕЙС

### ИТОГО

**5.0**



Можно послушать действительно классный хип-хоп в исполнении «звезд».

Игра скучна, сюжет убог, ИИ давно умер. Правда, странная игра?

Попадаются современные спецэффекты, вроде зеркальных поверхностей.

Низкая детализация, дергая анимация, однообразные текстуры.

Отменный хип-хоп, достойный места на «винте» даже после удаления игры.

Халтурная озвучка, до сленга героев той же GTA местной братве далека.

Улицы выглядят мрачно, но это ограхняет движка, а не заслуга дизайнеров.

Либо жители города – клоны, либо у них на всех от силы три отца.

Управление приспособили к клавиатуре и мыши, геймпад необязателен.

Драка – это беспрестанное кликанье до ломоты в суставах. Берегите пальцы!

На безрыбье и рак щука. Только нужны ли тебе такие «щуки»?

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®

**КРИ**  
КРИ 2006  
7–9 АПРЕЛЯ / МОСКВА  
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

# 7 АПРЕЛЯ

## КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



### IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Экспо
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом

1C

akella

NIVAL  
INTERACTIVE

# REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK

## НЕЗЕРКАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



### О КОМПАНИИ

■ Kando Games была основана в мае 2003 года в Париже. Ориентир – создание игр AAA-класса для основных игровых платформ. Костяк фирмы – три ветерана игровой индустрии.



Текст: Алексей Смирнов

■	ЖАНР ИГРЫ
	Arcade
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Kando Games
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Kando Games
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1,4 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один CD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	<a href="http://www.rebelraiders.com">www.rebelraiders.com</a>

Ищи скриншоты на диске!

**П**од вялые аплодисменты из зала наш редакционный аналог попкорно-голливудского «Оскара» в номинации «Н-аркада месяца» уходит к игрушке *Rebel Raiders: Operation Nighthawk*, слепленной на коленке в винных погребах французской студии Kando Games.

### GUERILLA RADIO

Я могу назвать тебе тысячу причин, по которым тебе лучше не играть в *Rebel Raiders: Opera-*

*tion Nighthawk*. Там ужасная графика. Очень странное управление. Неудобные меню. И даже иконка на рабочем столе – настоящее убожество. А вот сюжет – забавный. Где еще террористам на мутировавших «Су-27» приходилось противостоять мировому тоталитарному государству? Хотя адреса и явки не называются, дизайн летательных агрегатов явно намекает на то, что Империя Зла – это, конечно же, США, а наши шахиды – явно славяне. Французы – такие выдумщики!

### В ТОПКУ!

Для более объективной оценки мы решились на нестандартный прием – испытание игры на по-допытных людях. Двое испытуемых помешались в разные комнаты, в одной – ПК, в другой – телевизор и PS2 (игра имеет двойное гражданство). Опыт должен был длиться 24 часа, но закончился раньше – испытуемые выломали решетки на окнах и скрылись в ближайшей пивной. Так что лучше и ты не играй в эту гадость. Мало ли что...



■ Огромные летающие эсминцы абсолютно безобидны.



■ Вся банда в сборе.

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

#### ИНТЕРЕСНОСТЬ

#### ДИЗАЙН

+ Летаем, стреляем, выполняем задания. Все, пожалуй.

+ Понравились радиопереговоры кавайных героев.

- Не хватит места, чтобы перечислить хотя бы основные минусы.

- Дизайн совершенно не впечатляет, даже если делать скидку на value-статус.

#### ГРАФИКА

#### ИНТЕРФЕЙС

+ Игра идет без тормозов на любых конфигурациях.

+ Хорошо хотя бы, что он вообще есть. Опять же, HUD приятный.

- Догадайся, почему она вообще не тормозит.

- Почему нельзя поменять управление прямо в игре?!

#### ЗВУК И МУЗЫКА

#### ИТОГО

+ Музыку совсем не замечаешь, что само по себе хорошо.

Стрелялка про самолеты, которой самое место – в мусорном баке.

- Звук – ничего особенного и выдающегося. Без души.

4.5



# Выиграй 15 000 рублей!!!

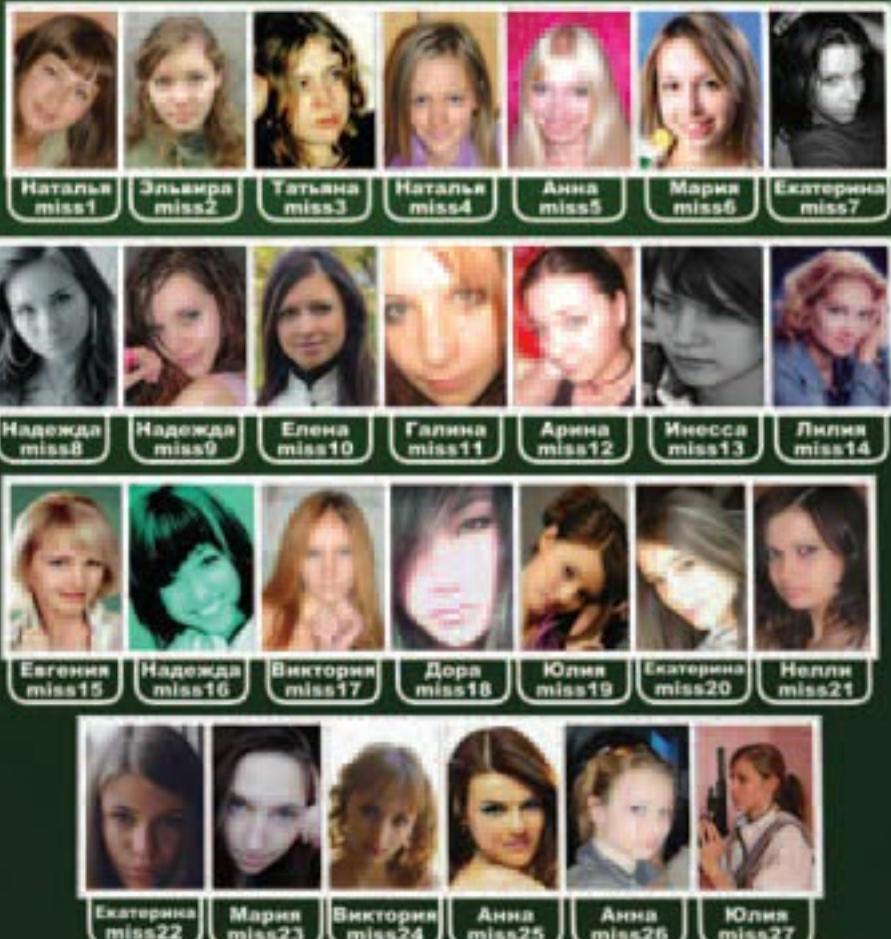
Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получит 15 000 рублей!!!

Отправь это с кодом участницами (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.



(game)land

РуссБИТ-М  
www.russbit-m.ru



Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты пришлешь больше всего звонков с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!

Стоимость звонка - 10,25 (без НДС)  
подробности на сайте [www.gamelandaward.ru](http://www.gamelandaward.ru)



editorial

Привет! Я пишу эти строки, когда на дворе только середина декабря 2005 года. Редакция правильного, как и все нормальные люди, хочет по-человечески отметить Новый год. Поэтому второй номер готовится в сжатые сроки. Оперативно заполучив от издателей новенькие переведенные игры и российские релизы, я принялся тщательно изучать их.

Да-да. Именно российские релизы. У нас очевидные изменения. Теперь «Дайджест» – это рубрика не только о локализациях, но и об играх отечественного производства. Если проект по каким-то причинам не попал в раздел «Рецензии», но заслуживает того, чтобы ты обратил на него внимание, мы обязательно расскажем о нем здесь, на страницах «Дайджеста». Второе, менее значительное нововведение – ориентировочная цена. Кстати говоря, у нас есть первый победитель конкурса. Он получит от редакции ценные подарки. Приятно, что многим читателям не составило труда определить, из каких игр мы взяли цитаты. Начиная с этого номера, сделать это будет немного сложней. На мой электронный ящик уже «упали» первые письма с идеями и дельными предложениями по поводу улучшения рубрики. Готов выслушать и тебя. Есть, что сказать? Пиши на [demin@pc-games.ru](mailto:demin@pc-games.ru).

Выбор *Peter Jackson's King Kong* в качестве локализации номера не случаен. Пусть творение **Ubisoft** и не оправдало наших надежд, но из проекта получилась отличная добавка к фильму. Игра очень похожа на кино. В ней, как и в большинстве фильмов, много диалогов, на перевод и озвучивание которых у «Буки» ушло немало времени и сил. Почти безупречная локализация хита вышла практически одновременно с мировым релизом.

Не проходи мимо!

Павел Демин

Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригинал. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0  
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5  
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0  
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5  
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0  
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 – 8.5  
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0  
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ «Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

## PETER JACKSON'S KING KONG

ЖАНР:	Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL:	<a href="http://kingkonggame.com">kingkonggame.com</a> <a href="http://buka.ru/cgi-bin/showpl?Id=177">buka.ru/cgi-bin/showpl?Id=177</a>



Надеюсь, ты уже посмотрел фильм «Кинг Конг», и он тебе понравился. В противном случае даже не думай приближаться к этой игре. Как правильно заметил **Владислав Карнаухов**, рецензировавший творение **Ubisoft** в прошлом номере, *Peter Jackson's King Kong* не воспринимается в отрыве от киноленты.

Если ты помнишь, проект удостоился от нас лишь семерки – мы пожурили детище **Мишеля Анселя** (Michel Ancel) за унылые текстуры, однообразный игровой процесс и «рельсы», с которых не сходит геймплей. На прохождение уходит пара вечеров, и желания повторить пройденный путь не возникает. Но эти несколько часов станут для каждого интересным и захватывающим интерактивным фильмом. А фильмы все любят смотреть в хорошем переводе.

Привлеченные к работе над локализацией актеры блестяще справились со стоявшей перед ними задачей. Энн великолепно визжит «А-а-а!», голос отчаянного режиссера Карла Дрискола, вечно ищащего удачные ракурсы, отражает его самоуверенную натуру даже в моменты, когда жизнь «киношника» висит на волоске; отлично озвучены и Хейс с Джимми – высадившиеся на берег члены экипажа корабля Venture. И только голос самого Джека мне показался не слишком подходящим. Локализаторы, вероятно, стремились сделать российскую версию King

Kong похожей на оригинальные фильм и игру (тексты главных действующих лиц и там, и там читают голливудские звезды, снявшиеся в кинокартине), в которых этого персонажа спокойно и монотонно озвучивает **Эдриен Броди** (Adrian Brody). Но временами российский актер немного перегибает. Впрочем, общее впечатление от локализации эта недоработка совсем не портит. К тому же остальные элементы переведенного продукта безупречны. Менюшки выглядят очень стильно. Сохранен дух минимализма в оформлении интерфейса. Шрифты красивые и аккуратные. В DVD-бокс с игрой положили русифицированное бумажное руководство. Из него ты можешь почерпнуть информацию о главных действующих лицах, врагах, оружии и узнать все об управлении, как Джеком, так и Кинг Конгом.

Что тебя может остановить перед покупкой игры? Только отсутствие интереса к фильму или крайняя неприязнь к большой, волосатой горилле, морда которой на одном из наших постеров так не понравилась некоторым читателям.

ЗВУК	95
ТЕКСТЫ	95
СТИЛЬ	100
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №25	70
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №26	85



# ГРОМИЛА В РОССИИ

Чтобы узнать подробности о том, как оригинальная *Peter Jackson's King Kong* стала русскоязычной, мы задали несколько вопросов Максиму Вахитову (далее М.В.), менеджеру по локализации игры.

**PC ИГРЫ:** Отечественная версия игры поступила в продажу почти одновременно с мировым релизом. Когда же начались работы по переводу проекта?

**М.В.:** В середине июля. Английская версия тогда была еще не полностью готова, постоянно что-то менялось, игра доводилась до ума. Разработчики присыпали нам дополнительные материалы каждую неделю.

**PC ИГРЫ:** Сколько человек трудилось над локализацией?

**М.В.:** Два переводчика, технический эксперт, менеджер по локализации и дизайнер. Нам пришлось взять на себя большую часть работы. Но и весь отдел локализации также помогал, чем мог. Озвучку по нашему переводу выполняла компания **Vellod**, издающая в России PS2-версию «Кинг Конга».

**РС ИГРЫ:** Озвучка нам очень понравилась. Скажите, вы приглашали актеров, работавших над российской версией фильма?

**М.В.:** Нам бы очень хотелось использовать тех же самых актеров, которые дублировали фильм. Ведь, по замыслу **Питера Джексона** (Peter Jackson) – режиссера ленты и **Мишеля Анселя** (Michel Ancel) – автора проекта для РС и консолей, игра и фильм составляют единое целое, в чем-то дополняют друг друга. Однако списки актеров не были сформированы к тому моменту, когда мы должны были предоставить озвучку **Ubisoft**. Поэтому веллодовцы подбирали людей самостоятельно.

**PC ИГРЫ:** С какими трудностями вы столкнулись во время локализации игры? Что оказалось самым сложным?

**М.В.:** Сроки были достаточно жесткими. Порой кусок текста приходил утром, а готовый русский перевод от нас ждали в конце этого же рабочего дня. Были и некоторые технические сложности, связанные со шрифтами. Но, в конце концов, мы справились и выпустили игру без задержек, как и планировали. Спасибо компании Ubisoft, которая постоянно была на связи и оказывала посильную помощь.

## ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно?  
Все, что тебе для этого нужно сделать, – правильно назвать  
проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Я не знаю, должен ли я ей доверять, или лучше убить ее.»
2. «Вы только посмотрите на эти ноги! Они размером со ствол дерева.»
3. «Близится день сражения. Сульба каждого бойца

3. «Влизіть днім сражень. Судьба кожного бойца  
находится в его руках.»  
Ответы присыпай на электронный ящик [demin@pc-games.ru](mailto:demin@pc-games.ru)  
или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652  
с пометкой «Конкурс Дайджеста».

В конкурсе номера 12(24) победил Роман Млечко из Волгограда.

**Правильные ответы:**  
1. Codename Panzers: Phase Two; 2. Губка Боб; 3. Myst 5.

# 100 МУЛЬТИМЕДИА

# GT-R

“Хочется просто играть, не думая ни о чем постороннем”  
АС.ру



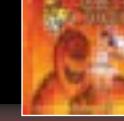
©2005 Berlin Development Team AG. All rights reserved. Published by Berlin Studios AG. Все права защищены. Все остальные  
имени и логотипы являются собственностью их законных владельцев. WEA © 2005 по лицензии EA GT. Все права  
защищены. The way it needs to be played! Лицензия запаса. Скачано с официального сайта издателя WEA Corporation.

## ДАЙДЖЕСТ | РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ДЕКАБРЬ – ЯНВАРЬ

**The Sims 2** – проект, который не нуждается в представлении. Некоторые открыто заявляют, что ненавидят творение **Maxis**, но сами приходят домой, достают запрятанную в шкафу коробку и «уходят» в виртуальную жизнь. Заблуждаются те, кто считает, что **The Sims** – это развлечение для девчонок и домохозяек. По секрету скажу (только тс-с-с, ладно?), мы и сами на досуге не пропасть обустроить несуществующую квартирку, создать своего альтер-эго, повозиться с подрастающим поколением и благополучно встретить старость. Нужна ли тебе локализация, если ты год назад уже обзавелся англоязычной версией «симсов», – решай сам. Мы лишь отметим, что **«Софт Клаб»** превосходно адаптировала проект. Не станем недооценивать работу локализаторов. Пусть они не были обременены озвучиванием, зато им пришлось перевести сотни, если не тысячи, килобайт текста. Туториал, игровые сообщения, истории семей, описания отношений и жизненных целей написаны грамотным русским языком. Все тексты выдержаны стилистически, разбавлены юмором, читаются легко и непринужденно. К тому же мы не нашли в них ни одной ошибки. Не уступает текстам и оформление. Здорово адаптирован интерфейс, во всех менюшках и игровых сообщениях сохранены оригинальные шрифты. По обыкновению к диску с игрой **«Софт Клаб»** приложил бумажное руководство. На пятидесяти страницах документации изложена вся необходимая информация о **The Sims 2**.

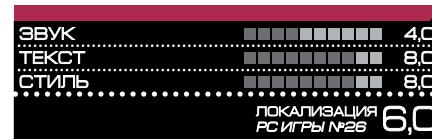
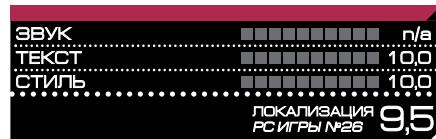
<b>UFO: ВОЗМЕЗДИЕ</b>	
<b>ЖАНР</b>	Strategy
<b>РАЗРАБОТЧИК</b>	ALTAR Interactive
<b>ИЗДАТЕЛЬ</b>	1С
<b>ЛОКАЛИЗАТОР</b>	1С
<b>КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:</b>	1 DVD/4 CD
<b>ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:</b>	300 руб.
<b>URL</b>	<a href="http://ufo-aftershock.com">ufo-aftershock.com</a> <a href="http://games.1c.ru/ufo_aftershock/">games.1c.ru/ufo_aftershock/</a>

Время **X-Com** и **Jagged Alliance** давно прошло, а многочисленные попытки создать хоть что-то подобное до сих пор не привели ни к чему хорошему. Лучший на сегодняшний день последователь X-Com (естественно, по нашему мнению) – **UFO: Aftershock** – появился в продаже в локализованном варианте (версия 1.0.3). Если ты любишь тактические Squad-Based стратегии, не пугаешься унылой графики, а **«Бригада Е5: Новый альянс»** давно пройдена, то **«UFO: Возмездие»** как раз то, что доктор прописал. Фирма **«1С»**, начавшая локализовывать проект еще тогда, когда он находился на завершающей стадии разработки, со своей задачей справилась неплохо. Интерфейс адаптирован превосходно, стильное оформление и аккуратные шрифты на месте. Не поскупились в **«1С»** и на объемное руководство пользователя в электронном виде. Но есть у русской версии проекта и слабое место. Это озвучка. Актеры читают тексты монотонно, частенько теряя нужные интонации. В итоге захватывающие истории о катастрофе совсем не впечатляют. И вообще, закрыв глаза, трудно поверить в то, что ты находишься где-то в далеком будущем, во времена разрухи и беспорядка. Члены отряда на отанные им команды вроде бы отзываются адекватными: «Да, сэр!» и «Иду, командир», но делают это как-то легкомысленно – никакой субординации. А порой ребята отвечают так, будто мы их не в атаку посыпаем, а за пивом в ближайший магазин («Да-да, я пойду»). В целом, неплохо. Но мы ждали большего!



Файтинг на РС – большая редкость. Любителей мордобоея на персоналке издавна держат на голодном пайке. Во время томительного ожидания чуда в виде порта *Soul Calibur III*, *Tekken 5* или хотя бы *Virtua Fighter 4: Evolution* нас посетила *Mythic Blades*. Если на аренах *Guilty Gear XX #Reload* ты пролил не один литр крови, а кулаки по-прежнему чешутся, **«Меч судьбы»** покажется тебе неплохой игрушкой.

Ожесточенные схватки в древней Греции – весьма оригинальное решение. По сюжету игры Арес, заручившись поддержкой Артемиды, Посейдона и Аида, пытается сместить Зевса с трона. Драк с участием самих богов не жди. Циничные и жестокие владыки посылают в бой своих приспешников. Громовержец отправляет на сражения сына Персея, охотницу Атланту, Одиссея и Ясона. Бог войны «выставляет» Гидру, Медузу, Минотавра, Сфинкса и амазонку Ипполиту. Что первые, что вторые рождены явно не для драк. Происходящее на экране напоминает пляски роботов. Приемов до смешного мало, а на примитивные спецатаки тошно смотреть. Скудная детализация и никчемные арены (текстуры, впрочем, неплохи, но дизайн...) отталкивают от игры еще больше. Зато локализаторы постарались на славу. **«1С»** бережно перевела весь интерфейс и электронное руководство пользователя. Ошибки в текстах, впрочем, проскаакивают (например, «Ид» вместо «Аид», или «другой персонаж»), но они простительны. Неплохая работа. Только ее мало кто оценит.



**DUNGEON LORDS**

ЖАНР: Role-Playing Game  
РАЗРАБОТЧИК: Heuristic Park  
ИЗДАТЕЛЬ: 1С  
ЛОКАЛИЗАТОР: Nival Interactive  
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 DVD/4 CD  
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 300 руб.  
URL: [www.dungeonlyardsgame.com](http://www.dungeonlyardsgame.com)

**DISCIPLES 2 GOLD**

ЖАНР: Turn-Based Strategy  
РАЗРАБОТЧИК: Strategy First  
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла  
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла  
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 DVD/4 CD  
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 300 руб.  
URL: [www.akella.com/ru/games/disciplestogold/](http://www.akella.com/ru/games/disciplestogold/)

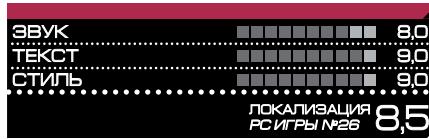
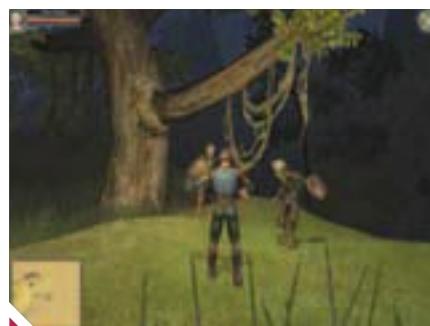
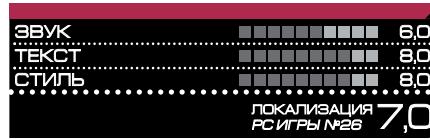
**PSI-OPS: ВРАТА РАЗУМА**

ЖАНР: Third-Person Shooter  
РАЗРАБОТЧИК: Midway Games  
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск  
ЛОКАЛИЗАТОР: Boolat  
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 DVD/4 CD  
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА: 400 руб.  
URL: [www.psiopsgame.com](http://www.psiopsgame.com)

Если имя **Дэвида Брэдли** (David Bradley) тебе о чем-то говорит, ты не пройдешь мимо **Dungeon Lords**. RPG от создателя **Wizardy** – предел мечтаний поклонников жанра. Но игра, прямо скажем, не оправдала возложенных на нее надежд. Невнятная боевая система, ненужная примесь экшена, слабая графика и неоригинальный сюжет – это все, что сделала **Heuristic Park** за три года. Негусто. Зато весьма самобытной оказалась ролевая система, которая позволяет игроку повышать скиллы персонажа и приобретать навыки, не дождаясь level-up'a. Но это не более чем капля меда в бочке дегтя. Играть в *Dungeon Lords* невыносимо скучно. Путешествия по огромным пространствам с однообразной растительностью и методичное истребление всяких тварей быстро приведутся. Мир *Dungeon Lords* мертв. Здесь настолько пустынно, что уже после первого часа игры хочется выть. Островков цивилизации очень мало. Поселения крайне бедны на постройки. К тому же, демографический кризис постиг абсолютно все игровые расы. А вот к локализации практически никаких претензий нет. За исключением невнятной озвучки некоторых NPC (налицо плохой подбор актеров – реплики лишены каких-либо эмоций), в адрес **Nival Interactive** ничего плохого сказать не можем. Интерфейс адаптировали отлично. С текстами также все в полном порядке. В помощь начинающим геймерам локализаторы перевели руководство пользователя, которое на диске можно найти в электронном виде. Там же присутствует и карта игрового мира. С ней не заблудишься!

**Disciples 2 Gold** – замечательный подарок всем ценителям пошаговых стратегий. В сборник входит вторая часть игры – **«Канун Рагнарека»** (версия 2.02), а также все официальные адд-оны к ней: **«Гвардия Света»**, **«Гвардия Тьмы»**, **«Восстание эльфов»** и пять дополнительных квестов. Переводом и распространением Disciples 2 и адд-онов к ней ранее занималась компания **«Руссобит-М»**, однако именно **«Акелла»** выкупила права на издание Disciples 2 Gold. Мы от этого только выиграли: «морские волки» локализовали игру практически безупречно. Качество перевода диалогов и всей текстовой информации, включая названия предметов и юнитов, очень высокое. Актеров для озвучивания инструктажей перед миссиями кампаний и сюжетных роликов подобрали наилучшим образом. Ответственно заявляем, что наша версия по качеству озвучки превосходит оригинал. Первое время режут слух разве что непереведенные реплики героев, которые те издают на карте приключений. Но к этому быстро привыкаешь. Тем более, они не несут важной информации, поэтому отсутствие перевода вполне простительно (кстати, в локализациях от **«Руссобит-М»** реплики были переведены). Помимо игр на дисках ты найдешь электронное руководство пользователя, множество концепт-артов и двенадцать бонусных прокачанных героев. Disciples 2 Gold должен быть в коллекции не только у настоящего фаната серии, но и у любого поклонника пошаговых стратегий! **«РС ИГРЫ»** рекомендуют.

**Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** – уникальный проект. Мало того что это одна из немногих консольных игр, безупречно портированных на PC, так она еще затрагивает не самую заезженную тему (не скажи, подобных проектов немало; вон и **Neuro** на подходе – прим. ред.). Главный герой Psi-Ops совсем не крепко сложенный здоровяк, бегающий по уровням с автоматом наперевес и всаживающий килограммы свинца в беззащитные тушки врагов. Ник Скрайер – наделенный парапрограммными способностями уникум. Автомату он предпочитает телекинез, гранатам – опустошение разума, прибору ночного видения – просмотр ауры. Помимо этого Скрайер умеет управлять сознанием своих противников. Правда, и огнестрельным оружием, если того требует ситуация, Ник не брезгует. Разносторонняя личность! Проходить отлично спроектированные уровни – одно удовольствие. Высокие разрешения на PC еще больше приукрасили графику творения **Midway Games**. А вот интерфейс подкачал. Менюшки, если ты вдруг забудешь, обязательно напомнят тебе о консольных истоках проекта. Ни команда, работавшая над портированием, ни наши локализаторы не придумали, как избавиться от этих крупных нечетких шрифтов. Зато озвучка на высоте. Даже если ты приобрел вышедшую ранее английскую версию *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* (ее также выпустила **«Новый Диск»**), купить «Врата Разума» и заново пройти игру стоит хотя бы ради того, чтобы оценить великолепный русский дубляж.



## РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Act of War: Шок и трепет	Act of War: Direct Action	Руссобит-М/GFI	Eugen Systems	МиСТ ленд – ЮГ	Real-Time Strategy	8.5
Armies of Exigo: Хроники великой войны	Armies of Exigo	Новый Диск	Black Hole Entertainment/ Cinergi Interactive	Новый Диск	Real-Time Strategy	7.0
Call of Duty 2	Call of Duty 2	1С	Infinity Ward	1С	First-Person Shooter	8.5
Counter-Strike: Source	Counter-Strike: Source	Бука	Valve Software	Valve Software	First-Person Shooter	n/a
Crazy Frog Racer	Crazy Frog Racer	Новый Диск	Neko Entertainment	Новый Диск	Racing	n/a
Ex Machina	Ex Machina	Бука	Targem Games	n/a	Racing	7.5
Half-Life 2. Коллекционное издание	Half-Life 2/Counter-Strike: Source/Half-Life: Source	Бука	Valve Software	Valve Software	First-Person Shooter	9.0
Mashed: Двойная загрузка	Mashed: Fully Loaded	Бука	Supersonic Software	Бука	Racing	n/a
Rome: Total War – Barbarian Invasion	Rome: Total War – Barbarian Invasion	1С	The Creative Assembly	1С	Strategy	8.0
Агенты 008: Кинопрерии	Fred&Jeff	1С	Alcachofra Soft	Snowball Interactive	Adventure	n/a
Алладин: Волшебные шахматы	Disney's Aladdin Chess Adventures	Новый Диск	Red Mile Entertainment	troll.ru	Logic	n/a
АЛЬФА: Антитеррор. Мужская работа	АЛЬФА: Антитеррор. Мужская работа	GFI/Руссобит-М	МиСТ ленд-ЮГ	n/a	Strategy	7.0
Антология Counter-Strike	Counter-Strike/Counter-Strike: Condition Zero	Бука	Valve Software	n/a	First-Person Shooter	n/a
Антология Half-Life	Half-life/Half-Life: Opposing Force/Half-Life: Blue Shift	Бука	Valve Software	Valve Software	First-Person Shooter	n/a
Вечера на хуторе близ Диканьки	Вечера на хуторе близ Диканьки	1С	Step Creative Group	n/a	Adventure	n/a
Герои и Чудовища	Medieval Conquest	1С	Cat Daddy Games	Логрус	Real-Time Strategy	n/a
Голод	Голод	1С	13Рентген/Propolis Games	n/a	Adventure	n/a
Дневной Дозор Racing	Дневной Дозор Racing	Новый Диск	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	n/a
Как казаки Мону Лизу искали	Как казаки Мону Лизу искали	Новый Диск	Jam-Games	Новый Диск	Adventure	n/a
Корсары 3	Корсары 3	1С	Акелла	n/a	RPG	8.5
Кузя Суперагент	Agent Hugo	Новый Диск	ITE Media	Новый Диск	Action	n/a
Ликвидатор 2	Liquidator	Руссобит-М/Play Ten Interactive	Parallax Arts Studio	Руссобит-М/Play Ten Interactive	First-Person Shooter	n/a
Линия Фронта: Барбаросса	Combat Mission: Barbarossa to Berlin	1С	Battlefront.com	Snowball.ru	Strategy	n/a
Магия крови	Магия крови	1С	SkyFallen Entertainment	n/a	RPG	9.0
Маски-шоу	Маски-шоу	1С	Lazy Games	n/a	Adventure	n/a
Морпех против терроризма 4. Гида должна умереть	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	GFI/Руссобит-М	Kuju Entertainment	GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Ночной Дозор Racing	Ночной Дозор Racing	Новый Диск	Psycho Craft Studio	n/a	Racing	n/a
Суперсемейка. Подземная битва	The Incredibles: Rise of the Underminer	Новый Диск	Heavy Iron Studios	Snowball Interactive	Action	n/a
Тайна забытой пещеры	Echo: Secrets of the Lost Cavern	Акелла	Kheops Studio/MZone Studio/Totem Studio		Adventure	n/a
Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	snowball.ru/Новый Диск	Traveller's Tales	Snowball Interactive	Adventure	7.5

## ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

### HALF-LIFE 2 КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 6 СД/Один DVD	
URL	<a href="http://www.half-life2.com">www.half-life2.com</a> <a href="http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=202">www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=202</a>



Лучшая игра 2004 года по версии «PC ИГР» выходит на русском языке (на английском ее уже издавал «Софт Клаб»). В бесценное «Коллекционное издание» войдут полные англоязычные и русскоязычные версии *Half-Life 2*, а также *Counter-Strike: Source* и *Half-Life: Source*. «Бука» сделала отличный подарок всем геймерам на Новый год. Рецензию на локализацию *Half-Life 2* ждите в следующем номере. Чем занять себя сейчас, ты уже прекрасно знаешь. Подробности – в таблице.

## РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

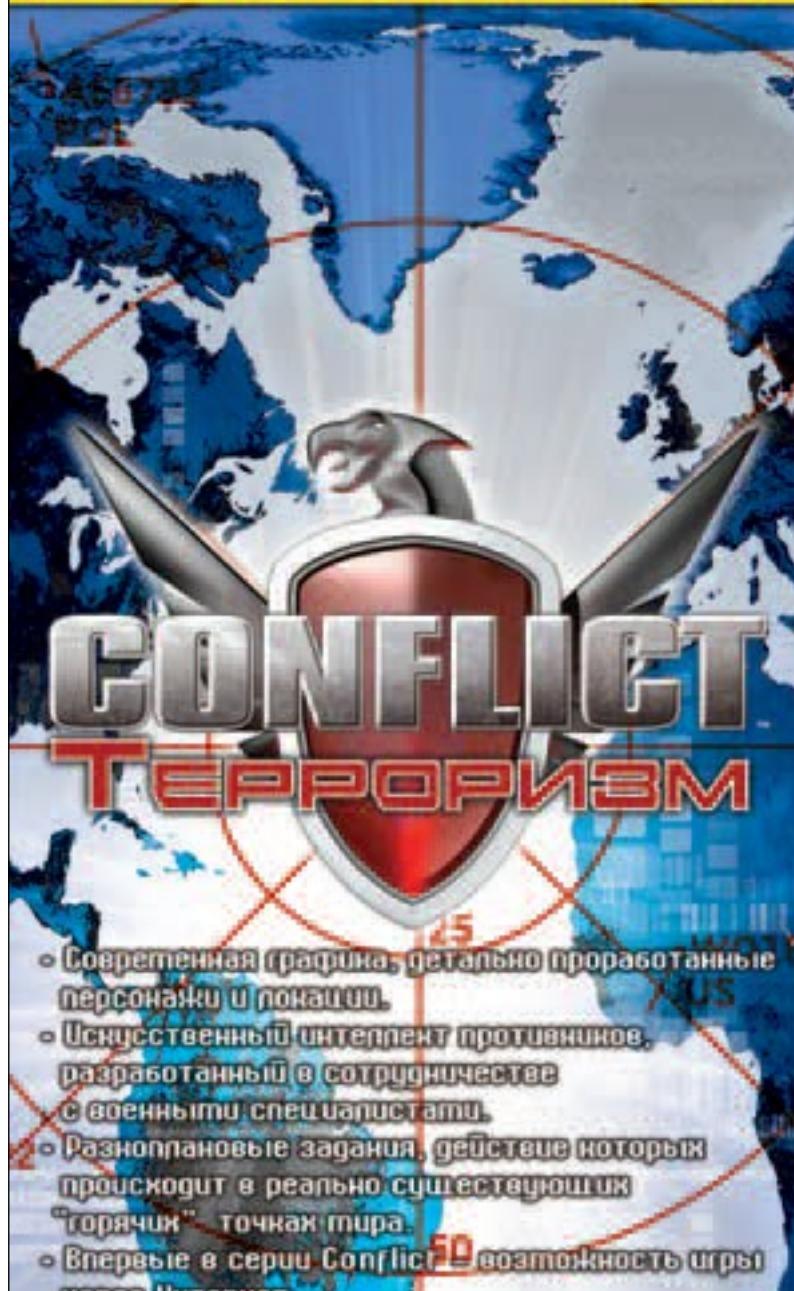
№	Название	Российский издатель
<b>DVD-BOX</b>		
1.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клаб
2.	Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт Клаб
3.	Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
4.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
5.	Battlefield	Софт Клаб
6.	Tom Clancy's Splinter Cell. Chaos Theory	Руссобит-М/GFI
7.	Peter Jackson's King Kong	Бука
8.	World of Warcraft	Софт Клаб
9.	FIFA 06	Софт Клаб
10.	Black & White 2	Софт Клаб
<b>JEWEL-BOX</b>		
1.	Корсары 3 (DVD)	1С
2.	Магия Крови	1С
3.	Корсары 3 (CD)	Бука
4.	Peter Jackson's King Kong (DVD)	Бука
5.	Rome: Total War – Barbarian Invasion	1С
6.	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-М/GFI
7.	Ex Machina	Бука
8.	Цыпленок Цыпа	Новый Диск
9.	Мадагаскар	1С
10.	Peter Jackson's King Kong (CD)	Бука

## РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издаватель	Жанр	Дата выхода
80 Days (Вокруг света за 80 дней) I квартал 2006	Бука	Adventure	
Act of War 1 add-on	GFI	Strategy	I квартал 2006
Advent Rising I квартал 2006	Бука	Action	
Age of Empires III	1С	Strategy	2006
Alarm for Cobra 11 I квартал 2006	Руссобит-М/GFI	Racing	
Alpine Ski (Лучшие из лучших. Горный слалом 2006)	Руссобит-М/GFI	Sports	I квартал 2006
Area 51 I квартал 2006	Новый Диск	Action	
Bad Day L.A.	Акелла	Action	I квартал 2006
BloodRayne 2 I квартал 2006	Бука	Action	
Dungeon Siege II	1С	RPG	2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	I квартал 2006
Evil Day of Luckless John (Сорвать куш)	Акелла	Adventure	I квартал 2006
Evil Dead: Regeneration I квартал 2006	Бука	Action	
Fallen Lords: Condemnation	GFI	Action	II квартал 2006
Holiday World (Курортный магнат)	Play Ten/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Medicopter 117	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Metal Combat: Восстание машин	Новый Диск	Action	I квартал 2006
Nancy Drew: Last Train to	Новый Диск	Adventure	I квартал 2006
Blue Moon Canyon			
Panzer Elite Action	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Pilot Down: Behind Enemy Lines (Падение Ястреба: В тылу врага)	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
Prime Time (TV Tycoon)	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Prince of Persia: The Two Thrones (Принц Персии: Два трона)	Акелла	Action	I квартал 2006
Professional manager 2005 (Лучшие из лучших. Футбол 2006)	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Psychonauts	Бука	Action	I квартал 2006
Rising Kingdoms (Королевства: Восхождение к власти)	Новый Диск	Strategy	I квартал 2006
RTL Skijumping 2006	GFI	Sports	I квартал 2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Соф-Клаб	Action	2006
Scratches (Шорох)	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	Январь 2006
Serious Sam 2	1С	Shooter	2006
Ski-doo X-Team Racing (Команда	Play Ten/Руссобит-М	Sports	I квартал 2006
Ski-Doo. Снежный экстрим)			
Ski Racing (Лучшие из лучших. Горные лыжи 2006)	Руссобит-М/GFI	Sports	I квартал 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	I квартал 2006
Stubbs the Zombie	Бука	Action	I квартал 2006
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	I квартал 2006
The Bard's Tale	1С	RPG	2006
The Fall. Last Days of Gaia add-on	GFI	RPG	II квартал 2006
The Movies	1С	Simulation	2006
The Sims 2: Open for Business	Соф-клаб	Simulation	I квартал 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	II квартал 2006
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	GFI	Action	I квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	II квартал 2006
Warhammer 40 000: Dawn of War. Winter Assault	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
World Champion Billiard (Лучшие из лучших. Бильярд 2006)	Руссобит-М	Sports	I квартал 2006
X3: Reunion (X3: Воссоединение)	Новый Диск	Simulation	I квартал 2006

# 100 МУЛЬТИМЕДИА



- Современная графика, детально проработанные персонажи и локации.
- Искусственный интеллект противников, разработанный в сотрудничестве с военными специалистами.
- Разноплановые задания, действие которых происходит в реально существующих "горячих" точках мира.
- Впервые в серии Conflict возможность игры через Интернет.



© 2005 3D-Games. Использование в патчах Conflict: Global Wars не является нарушением авторских прав компании 3D-Games Ltd. Все права защищены. Рекомендовано для пользователей Pentium 3000+ МГц, 128 Мбайт ОЗУ и выше. Использование патчей 3D-Games не является нарушением авторских прав компании Dolby Laboratories. Патч разработан для игр 1998-2005 Студией Softline Ltd. в интересах компании Западная и Страны. «Романы» by Геймдрайвер являются торговыми марками GameSpy, Inc. Все права защищены.

При возникновении опасности в газовом хозяйстве в городе и в Ленинском районе обращайтесь в телефон +7(843) 220-00-00, пожарная служба +7(843) 220-00-00, по газовому хозяйству, +7(843) 220-00-00, факс +7(843) 220-144-07, пожарный +7(843) 220-00-00, Газ-Лен

# НАШИ ИГРЫ ИЗ ГРЯЗИ – В КНЯЗИ!

Текст: Роман Епишин

**Термин «игровая индустрия», или, если поумничать, «индустрия электронных развлечений», нам с тобой знаком очень хорошо. Мы варимся в ее бурлящем котле, регулярно пробуем на зуб новинки, отбрасываем сырье полуфабрикаты, смакуем деликатесы... В общем, непрерывно дегустируем продукты ее, пардон, жизнедеятельности. Но когда родилась столь необычная отрасль промышленности? И правомерно ли вообще искать ее День рождения на страницах истории?**

Самая первая игра на агрегате, в ту пору именовавшемся компьютером, появилась в 1961-ом году (см. врезку). Но распространением ее, естественно, никто не занимался. Да и где было распространять развлекательную программу, если для ее запуска требовался огромный терминал? Организованная индустрия электронных развлечений начинается с появления платформы для пресловутых развлечений. Рискуя вызвать эффект брошенной в костер динамитной шашки, все же замечу – первой платформой была приставка, а не РС. Разработала ее и отправила на рынок **Atari** аж в 1977-ом году. До конца 70-х свет увидели игровые решения от **Apple**, **Philips** и **Mattel**. И лишь 13 августа 1981-ого **IBM** положила начало новой эре, выпустив первый персональный компьютер с процессором Intel 8088. Процессор располагал рабочей частотой всего 4.77 МГц. Трудно представить, как IBM PC работал с 64 КБ оперативной памяти и 160-килобайтными дискетами. Наконец, удивительно, кто мог его покупать при цене 3000 у.е. с монохромным дисплеем и 6000 у.е. – с цветным. Тем не менее, он был первым. 13 августа 1981-ого мир стал другим, хотя этого тогда никто

не заметил. Ну а игровая индустрия с 80-х годами ХХ века окончательно укрепилась в нашей жизни и начала стремительный, но многотрудный путь к совершенству.

## НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Индустрию электронных развлечений не принято дробить на секторы по геополитическому признаку. Журналисты, конечно, любят оттаскивать остроумие на «чисто французских квэстах» или «немецких RTS», однако подобные обобщения – скорее, частные случаи. Случай, как правило, связанные с творчеством какой-то отдельной компании. Действительно, можно узреть некую общность всех французских адвентур от **Cryo** или немецких стратегий от



**За какие-то двадцать лет российские разработчики умудрились не только достичь мирового уровня, но и завоевать лидерство в ряде жанров и областей**

# ПРАИГРА



Самая первая на Земле компьютерная игра родилась в далеком 1961 году стараниями **Стива Рассела** (Steve Russell) и **Леонарда Клейнрока** (Leonard Kleinrock), студентов Массачусетского Технологического Института (Massachusetts Institute of Technology/MTI). Платформой для нее послужила установка **PDP-1** с векторными дисплеями, не имеющая ничего общего с персональными компьютерами сов-

ременности. Программа именовалась **SpaceWar**. Суть ее сводилась к уничтожению космическим корабликом звездолета противника. Одновременно нужно было избежать столкновения со свободно плавающей точкой-звездочкой. Есть версия, что *SpaceWar* задумывалась не игрой, а «симулятором боевых действий», созданным по заказу военных. Однако практическое применение *SpaceWar* в армейских учениях кажется сомнительным.

**JoWooD**, но характеризовать на их основе французскую или немецкую игровую индустрию, по меньшей мере, несерьезно.

А вот выделить из общей массы российские (и украинские) игры мы с тобой все же рискнем. Нет, определить какие-то национальные черты у всех отечественных проектов также совершенно нереально. Интерес представляет эволюция нашей гейм-индустрии. Начав с традиционным для России семимильным отставанием, разработчики за какие-то двадцать лет умудрились не только достичь мирового уровня, но и завоевать лидерство в ряде жанров и областей.

## ДАВНЫМ-ДАВНО...

Москва не сразу строилась. Российская игровая индустрия начинала свой путь с неприметных логических и экономических игр. Как правило, за авторством не студий, а частных лиц. Тех самых энтузиастов, что на полшага опережают эпоху и тащат ее за собой вперед. Пожалуй, самый известный «игровой первопроходец» – **Алексей Пажитнов**. Он, ни много, ни мало, придумал **«Тетрис»**. Тот самый «Тетрис», который существует во множестве вариантов на нескольких десятках платформ и известен во всех странах мира, где есть электричество.

«Тетрис» вышел «из-под пера» Алексея в 1986 году. Разве это не великое начало? К 1989, после детективных перипетий и хитроплестиений, российская компания **«Элорг»**, где к тому времени трудился Пажитнов, заключила контракт с западными издателя-

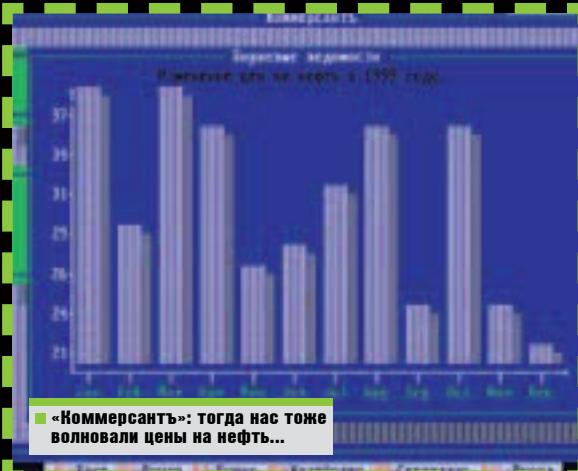
ми. По условиям контракта, «Элорг» причитался аванс в размере 150 тысяч у.е. и «сладкий» процент от продаж. Увы, искрометный дебют **«Тетриса»** на мировой арене так и остался успехом одного гения, а не индустрии в целом. В 1988 году в свет выходит нечто под названием **«Шкалика»**. Суть игры сводилась к захвату падающих шариков пустой бутылкой. Автором этого «гимна русскому менталитету» был **Дмитрий Башуров**. В 1991 **Алексей Силаев** написал небольшую развлекательную программку **«Поле Чудес»**. Если ты не вражеский шпион, то суть игры поймешь уже из названия. В 1992 на свет появляются **«Зубы»**, автором которых значится...

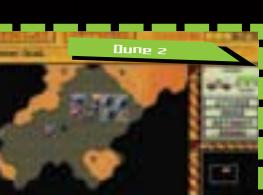
**Дмитрий Дибров!** Проект с большой, до треска, натяжкой можно отнести к файтингам от первого лица. Игровой процесс строился на лупцевании классических мордоворотов в тельняшках. Место действия – тихие дворики, коих не счесть в любом крупном городе России. **«Коммерсантъ»** от **Rada Ltd.**, **«Биржа»** от **SMB**, знаменитая **«Балда»** от **Gamos**, **«Бизнес»** от **«Ижицы»**, **«Экономикс»** от **«Инкософта»**... 1991, 1992, 1993, 1994...

Тем временем, мировая игровая индустрия галопом ломится вперед – прорыв тут, открытие там. В 1987 легендарный **Сид Мейер** (Sid Meier), в ту пору еще сотрудник **Microprose**, подарил миру **«Sid Meier's Pirates!»**, игру-легенду. Все мы были свидетелями разработки и выхода неплохого ремейка творения мастера в прош-



«Зубы»: за козла ответишь!





лом году. 1989 год. **Maxis** выпускает **SimCity**. Найдите того, кому не знакомо это название, и поместите в клетку как редкий, исчезающий вид. Сериал живет и здравствует по сей день – релиз **SimCity 5** запланирован на 2006 год. Разнообразным же ответвлениям от «симулятора мэра» впору посвящать отдельный материал. В том же году **Dynamix** и

**Activision** представляли на суд общественности **DeathTrack**. Твой покорный пропускал школьные занятия, пытаясь вырвать очередную победу у коварных оппонентов в этом хите. Практически одновременно с DeathTrack Dynamix без патронажа Activision выпускает **Abrams BattleTank**. Разработчики танковых симуляторов ровняются на него и по сей день...

**Джордан Мехнер** (Jordan Mechner) разрабатывает **Prince of Persia**. Игру, значительно подорвавшую работоспособность сотрудников многих НИИ: народ не работал, народ играл! Как и **Pirates!**, Prince of Persia в 2004 получил новую путевку в жизнь. Дальше – лучше. 1991 год. Сид Мейер, глава собственной компании **Firaxis**, впускает в мир еще одну легенду – **Sid Meier's Civilization**. **Delphine Software** и Interplay издают увлекательную sci-fi адвентчуру **Another World**. Игра не добилась популярности «персидского принца», зато отличилась прекрасным научно-фантастическим сюжетом. 1992 год. **Westwood** выбирает свое имя на гранитных плитах истории посредством **Dune 2: The Building of a Dynasty**.

**id Software**, **Джон Кармак** (John Carmack) и **Джон Ромеро** (John Romero) приобретают вечный почет и славу благодаря релизу **Wolfenstein 3D**, первого в мире представителя first-person shooter. Тогда же берет начало серия **Alone in the Dark**, продолжающаяся в 1993, 1994 и 2001. Наконец, год 1993. id потрясает мир второй раз, явив **Doom**.

1994 год – очередной шок в лице **Doom 2**. 2004 год – грандиозная шумиха вокруг **Doom 3**. А кто-нибудь видел «Зубы 2»?

Россия стояла в стороне от великих свершений. Конечно, разработчики выпускали игры. Кроме уже названных, можно набрать десяток-другой менее известных. Да только куда еще «менее», если даже среди указанных проектов лишь «Балда» немного известна широкой общественности. Из Пажитнова – и то легенды не вышло. Любой увлеченный играми пятиклассник навсикдку выдаст по паре проектов Ромера, Кармака, Мейера, **Молине** (Molyneux), но наверняка «забкует» на фамилии Пажитнов. Рос-

**«Вангеры» – пожалуй,**

**первый звоночек,**  
**сигнализирующий:**

**«Российский игропром ждет**  
**великое будущее!»**



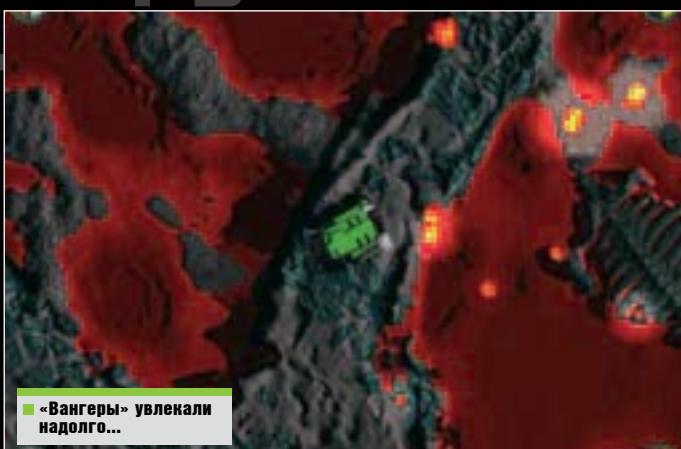
«Русская рулетка»:  
К полету готов!



Alone in the Dark: Кто тут?



Warcraft был и остался одной из самых популярных RTS.



«Вангеры» увлекали надолго...

сийский игропром продвигался вперед медленно и грунто. Почему? **Spectrum Holobyte** и **Mirrorsoft**, первые компании, распространявшие «Тетрис» за рубежом, представляли проект как «игру из-за железного занавеса». Ответ – в этом слогане. СССР, как ни крути, отставал от Запада. Отставал технологически, отставал экономически. Косность, консерватизм руководителей НИИ и всяких лабораторий стал притчей во языцах, предметом высмеивания в сатирических заметках и фильмах. Все новое, а тем более заграничное, воспринималось в штыки. Энтузиастам-одиночкам и небольшим конторам было трудно тягаться с высокой организацией и финансовой мощью западных компаний.

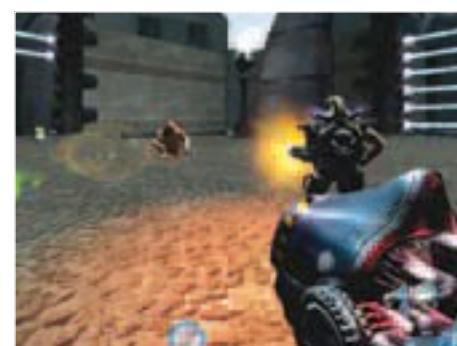
В 1991 году СССР не стало, а юная Российская Федерация с лютой жадностью принялась подхватывать заграничные тенденции. Перемены докатились и до игровой индустрии.

### ВЧЕРА

Середина 90-х... Российское государство во всех сферах жизни равняется на Запад, пыхтит, но гонится за ним. Отечественная гейм-индустрия не филонит и шаг не сбивает. Она совершенствуется, она признает существование жанров! Царство табличных экономических стратегий и простеньких аркад осталось в прошлом. Так же, как минула пора энтузиастов-отшельников. За разработку игр берутся творческие кол-

лективы. Правда, качество большинства проектов по-прежнему оставляет желать лучшего. В 1995 стараниями «Диалог-Мир» и **Ocean Software** свет увидела приключенческая игра **Sea Legends**. Проект можно считать первой попыткой русских ответить на *Pirates!* Мейера. Попыткой дерзкой, но не самой удачной. В 1996 «Логос» и «Бука» выпускают **«Русскую Рулетку»**. Вопреки названию, игра оказалась вовсе не какой-нибудь глупой аркадой о забавах гусаров. Разработчики слепили этакий экшен с видом из кабины футуристичного летательного аппарата. Для России – неплохо. Кстати, постыдная оценка «неплохо для русских» возникает в отечественной игровой прессе как раз в этот период. На фоне западных проектов «Русскую Рулетку» блекла. Конкуренцию ей запросто мог составить хотя бы **Descent** от **Parallax Software** 1994 года выпуска. Или его сиквел, появившийся годом позже. Наконец, **Psygnosis** в 1997 отправила в продажу **G-Police**. Мультиплатформенный проект (кроме PC, игра в двух частях поселилась на Sony PlayStation One) своим удивительно живым футуристичным мегаполисом далеко переплюнул «Русскую Рулетку». А к 1999, году релиза **«Русской Рулетки 2»**, и **Descent 3: Retribution** подтянулся. Тоже тот еще конкурент. Не фонтанировали великолепием и отечественные стратегии.

### KREED – НЕ ПЕРВЫЙ?

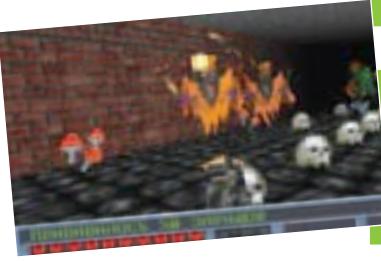


Пока **Biut** разрабатывала **Kreed**, не стихала шумиха по поводу рождения в его лице первого русского FPS. Но Kreed ли впервые представил отечественных разработчиков на ниве жанра FPS? Вовсе нет! В 1997 свет увидел шутер с видом от первого лица **Z.A.R.** Проект родился в недрах ныне знаме-



нитой, а тогда никому не известной **Maddox Games**. Издавать игру решилась **Auric Vision**. Z.A.R. представлял собой посредственную футуристичную бродилку с большими открытыми пространствами. Однако и он оказался не первым. Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Короче, существовала в начале 90-х конторка **NewCom**. Что с ней стало – сейчас – неведомо, но отличиться на поприще гейм-индустрии фирма успела. В 1995 выпустила FPS **«Подземелья Кремля»**, фактически копирующий **Doom**. Игрок помещался в засады стольной крепости, где его исправно атаковала всякая не-

чисть, бродя ле-  
тучих мышей-  
мутантов,  
призраков  
и прочих  
леших.



## КУСАЧИЕ ЦЕНЫ

Развитие отечественной игровой индустрии в начале и середине 1990-х тормозило еще и пиратство. Экономическая ситуация не позволяла нашим компаниям распространять дешевые jewel-версии своих проектов. В результате на прилавки магазинов поступали яркие, красивые, но, увы, недоступные для большинства игроков лицензионные коробочные версии. В 1997 году такой комплект стоил в среднем от 200 до 300 рублей. Пираты распространяли диски по цене 40-50 рублей за штуку.



«Третий Рим: Борьба за Престол» от «Перуна» на пару с **Doka Media** в 1997, «Сварог» от **Alawar Entertainment** и «Яви» в 1999 не шли ни в какое сравнение с **Warcraft: Orcs & Humans** и **Warcraft 2: Tides of Darkness**. А ведь **Blizzard** выпустила свои хиты в 1994 и 1995 годах соответственно. Второй Warcraft оброс кучей дополнений и даже своеобразных ремейков. В него до сих пор «зарубаются» на просторах Battle.net! «Третий Рим» со «Сварогом» бесследно канули в Лету. «Наши» пробовали себя в гонках. Над интеллектом соперников в «Дорожных Войнах» (разработчик – **TS Group**, издатель – «1С») изошренно потешались ведущие телепрограммы «От Винта!». AI действительно ни к черту не годился, и большую часть игрового времени самозабвенно таранил стены. На мой взгляд, даже DeathTrack урожая 1989 по увлекательности игрового процесса оставляет «Дорожные Войны» далеко позади. Слизанная с *The Need for Speed* гоночная аркада «Берегись Автомобиля!» («Амбер», 1998) тому же The Need for Speed уступала по всем статьям, хотя первый NFS издательство EA выпустило в 1995 году.

Однако сквозь густые заросли никчемного бурьяна медленно, но верно начинают пробиваться молодые ростки «ценной игровой культуры». «Вангеры». Пожалуй, первый звоночек, сигнализирующий: «Российский игропром ждет вели-

кое будущее!». Нет, в этой игре не было революционной для 1998 года графики. Просто **K-D lab** разработала проект, не похожий ни на что, из ранее виденного. Студия не пытлась пародировать достижения Запада, как «Амбер» в «Берегись Автомобиля» или **Maddox Games** в **Z.A.R.** K-D lab создала нечто самобытное, яркое, оригинальное. И не беда, что пресловутый Запад игру не понял. Он хотя бы ее увидел – а это дорого стоит. «Никита» в 1997 взорвала отечественный игрострой космическим симулятором **«Parkan. Хроники Империи»**. Хотя каким симулятором? Игра ушла далеко за рамки жанра, обладая, между прочим, весьма посредственной графикой. «Я проклинаю день и час, когда, влекомый Сатаной, я приобрел Parkan. Теперь, забросив все дела, забыв жену, детей, средь звезд мотаюсь я, ища потерянный корабль» – подобными высказываниями пестрили посвященные игре форумы. Не



Parkan 2: до космоса рукой подать!



«Вивисектор»: животных надо беречь...

1999 – год великого  
перелома, водораздел  
эпох, если угодно

это ли лучшая награда разработчикам (кроме золотого рубля, конечно)? В 1998 впервые громогласно заявил о себе **Nival**. Страгетия с элементами RPG «**Аллоды: Печать Тайны**» (*Rage of Mages* на Западе) принесла студии известность. Сегодня Nival – ведущий российский разработчик, занятый, помимо PC-проектов, созданием игр для консолей нового поколения, куплен американской компанией **Ener1 Group**. Да и «Никита» никуда не делась – рецензию на *Parkan 2* ты мог прочесть в 6-ом номере.

К концу 90-х годов прошлого столетия отечественный игропром по уровню выпускаемых проектов вплотную приблизился к, казалось, недостижимым зарубежным стандартам. Словосочетание «русская игра» перестает быть ругательством. Позорное «неплохо для русских» постепенно покидает страницы журналов.

## СЕГОДНЯ

1999 – год великого перелома, водораздел эпох, если угодно. На самом деле, ничего сверхъестественного тогда не произошло. Просто в 1999 «наши» разработчики выдали столько отменных хитов, что полностью сравнялись со своими коллегами из других стран. Nival продолжила славить собственное имя релизом «**Аллоды 2: Повелитель Душ**».

**Softlab-NSK** порадовала общественность едва ли не первым в мире симулятором грузовика

«**Дальнобойщики: Путь к Победе**». *Snowball* наконец-то закончила работы над «**Князем**». Многие, наверное, помнят слоган «Князь – **Diablo** по-русски». Ну и пусть не совсем *Diablo* – зато какой! В игре действительно чувствовался дух славянской старины.

Дальнейшие события показали способность родного игропрома не только догнать, но и перегнать буржуев. В 2000 году выходят «**Корсары**», возводя «**Акеллу**» на пьедестал почета и даря ей титул короля всех морских проектов. Ни одна значимая игра о мореплавании (кроме *Sid Meier's Pirates!*) сегодня не обходится без участия наших «волков». В 2001 году мир хорошо встяжнула *Maddox Games*. Сначала вышел ее бесподобный «**Штурм**», несомненно, лучший симулятор футуристичных летательных аппаратов. Затем дебютировал «**Ил-2: Штурмовик**», навсегда изменивший наш взгляд на авиасимуляторы. Тогда же заявили о себе братья-славяне из украинской компании **GSC Game Worlds**. Их «**Казаки**» практически похоронили серию *Age of Empires*.

*Nival*, тем временем, извлекает из рукавов еще пару «тузов» – «**Демиургов**» и «**Проклятие Земли**». 2002 год – «**Дальнобойщики 2**». 2003 – снова *Nival*. Теперь с «**Блицкригом**» и «**Операцией Silent Storm**». **Revolt Games** завершает первый классический космосим отечественного производства – *Homeplanet*. 2005 год: наконец-то сходят со стапелей долгострои *Xenus. Точка кипения* и «**Вивисектор. Зверь внутри**», выходят замечательные «**Серп и молот**» и *Massive Assault: Расцвет Лиги*, а под занавес появляется бесподобная Action/RPG «**Магия крови**» от воронежской студии *SkyFallen Entertainment*.

## ЗАВТРА

«Мы» заявили о себе практически во всех жанрах. Из-под пера отечественных команд появились и появляются стратегии (пошаговые и real-time), ролевые игры, симуляторы, экшены, квесты. Стоит взглянуть на страницы анонсов, и будущее отечественного игростроя окрашивается в радужные тона. Один *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* от GSC чего стоит. Правда, труды над ним подозрительно затянулись, но мы не теряем надежды. Еще впереди мая-

чит целая серия перспективных проектов по литературным шедеврам русских писателей. Сразу три компании – **Gaijin**

**Entertainment**, **Meridian'93** и **Primal Software** – готовят свои версии «**Волководов**» по мотивам одноименного романа Марии Семеновой. **DIOsoft**, тем временем, корпит над «**Лабиринтом отражений**» по трилогии Сергея Лукьяненко. Но наиболее значимым для дальнейшего развития отечественной игровой индустрии видится неординарный проект «**Полет Фантазии**». *Gaijin Entertainment* придумала симулятор дракона. Для управления ящером игроку необходимо стоять перед монитором и неистово махать руками. Каким образом трепыхания геймера улавливает компьютер – вопрос отдельный. «Полет Фантазии» еще не раз засветится на страницах нашего журнала. Да не только «Полет Фантазии». Российские и украинские разработчики не сбавляют оборотов. Напротив, они творят. Творят денно и нощно. Делают все, чтобы слово «русский» за океаном ассоциировалось не только с водкой, Кремлем и белыми медведями, но и с великолепными компьютерными играми.



## ПЕРЕДЕЛАЕМ КАК НАДО

Кроме собственно разработки игр и локализации западных проектов, российские и украинские умельцы занимались своеобразным «римейкерством». Талантливые хлопцы брали за основу успешный зарубежный хит и парой умелых штрихов превращали его в еще более хитовую вещь. Самые яркие примеры – *King's Bounty 2* и *Warcraft 2000: Nuclear Epidemic*. *King's Bounty 2*, неофициальный некоммерческий сиквел *King's*

*Bounty (New World Computing, 1990)*, в октябре 1993 закончил харьковчанин **Сергей Про-кофьев**. Игра содержала ряд улучшений относительно оригинала, но главным ее преимуществом была тотальная русскоязычность. Несмотря на то что проект изготавливался «для себя», *King's Bounty 2* стремительно распространился по всему СНГ. В 1998 *GSC* выпустила свою вариацию на тему *Warcraft* – *Warcraft 2000: Nuclear Epidemic*. Игра яв-

ляла собой обычновенный *Warcraft 2*, только с тремя расами вместо двух и ядерным оружием наряду с мечами. По незамысловатому сюжету в конфликт людей и орков встяжали пришельцы, жадные до земельных ресурсов. Инопланетяне отстранились от боев, зато приялись снабжать стороны ядерным оружием, дабы те быстрее извели друг друга.



# ТОМ CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

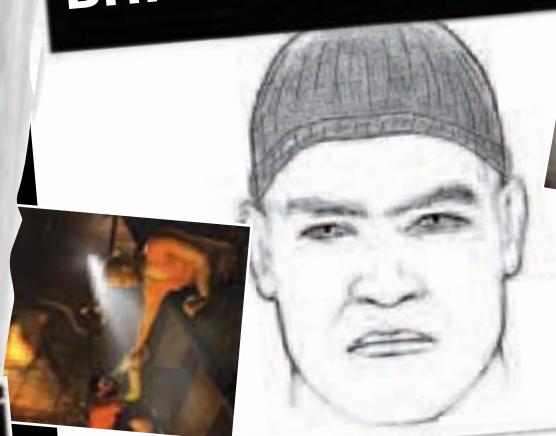
ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ СНЯТЬ С НАШЕГО СТАРОГО ЗНАКОМОГО САМУИЛА ФИШЕРА ПРИВЫЧНЫЙ ЧЕРНЫЙ КОСТЮМ УБИЙЦЫ-ИЗ-ТЕНИ? ГОЛЫЙ ПАРНЯГА? А ВОТ И НЕТ. ПОЛУЧИТСЯ НЕ ТАКОЙ УЖ И ГОЛЫЙ, НО ЗАТО ОЧЕНЬ ЗЛОБНЫЙ И ОПАСНЫЙ МУЖИК.



Несмотря на то что первое апреля еще даже не маячит на горизонте, информация на официальном сайте четвертой части *Tom Clancy's Splinter Cell* ([www.bewaresamfisher.com](http://www.bewaresamfisher.com)) сильно смахивает на шутку или розыгрыш. Судя по тому, что там написано, Сэм Фишер больше не выполняет правительственные заказы. Его уволили из организации «Третий эшелон» по причине, о которой нам остается лишь догадываться. Дальнейшее может показаться поклонникам серии форменным кошмаром. Сэм на некоторое время исчезает, а затем появляется, но уже в новом амплуа бесстрашного и жестокого грабителя. Почему?



ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!



БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ: ПРЕСТУПНИК ВООРУЖЕН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН!

**Описание:** Белый мужчина, рост – 185 см., вес – 85 кг., на вид 40-50 лет. Короткая стрижка, волосы черные. Последний раз видели одетым в черные джинсы, желто-коричневую футболку и черную вязаную шапку.

**Подробности:** Подозревается в совершении нескольких ограблений банков на территории США. С собой носит крупнокалиберное автоматическое оружие.

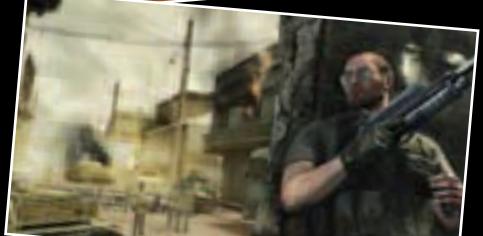
Сара Фишер было 23 года. Она только что окончила колледж и собиралась отдохнуть на выходных, чтобы отметить с друзьями это знаменательное событие. Вечеринка удалась на славу: отправилась Сара домой только в воскресенье утром. По дороге ее сбил автомобиль, за рулем которого был 21-летний Джо Байд. Подвыпивший Джо уснул за рулем и не заметил переходившую дорогу девушку. Убийца с места преступления скрылся. За его поимку обещают внушительную награду в полсотни тысяч долларов.



Сэм Фишер стал преступником. Ограбление банка – дело непростое, дилетанты на такое не решаются. Но Сэм не новичок – он десять лет «отпахал» на правительство, выполняя опасные спецоперации. Фишер ограбил несколько банков, «заробив» в общей сложности около четырех миллионов долларов. Он не пользовался какими-либо навороченными устройствами (ему хватало и пистолета), не пытался скрыть

свое лицо или вывести из строя системы видеонаблюдения и не жалел мирных жителей.

Много раз Фишеру удавалось уйти от преследования (что неудивительно), но после дюжины ограблений он сам сдался в руки полиции, хотя мог с легкостью, как и раньше, покинуть место преступления. Сопротивления при аресте не оказал и теперь ожидает приговора, который, очевидно, будет строгим.



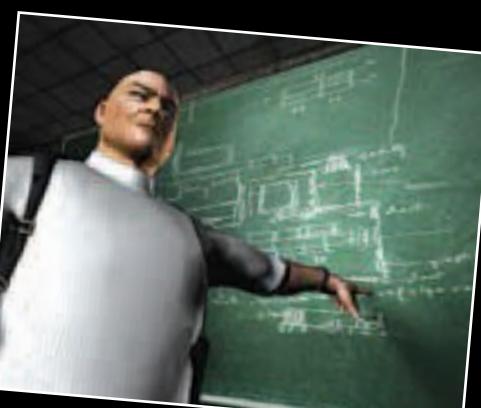
И так, довольно домыслов и слухов. Перейдем к информации, которую нам удалось получить непосредственно из первых уст, – у разработчиков. После того как единственная дочь Фишера погибла в автокатастрофе, он впал в депрессию и был временно отстранен от активной работы в агентстве. Спустя несколько месяцев начальство все же рискнуло доверить Сэму задание: внедриться в криминальную группировку «Армия Джона Брауна» и войти в доверие к одному из ее видных деятелей – Джейми Вашингтону. Единственная проблема заключается в том, что Джейми в данный момент отбывает первое из своих трех пожизненных заключений в Эллсвортской тюрьме, расположенной в Техасе.

Для более-менее законопослушного гражданина попасть в тюрьму не менее трудно, чем преступнику из нее выбраться. Поэтому, как ты, наверное, уже догадался, Сэм вполне осознанно стал уголовником. Серия ограблений – ни что иное, как тщательно спланированная и ювелирно проведенная операция, финал которой – трехдневный спектакль с заложниками и полицейской осадой здания банка. Для полиции Фишер – преступник, для администрации тюрьмы – уголовник, одного поля ягода с остальными заключенными. Только руководство «Третьего эшелона» знает, кто же на самом деле стоит за ограблениями банков. Получив в общей сложности одиннадцать

пожизненных сроков, Сэм попадает в одн

камеру с – вот неожиданность! – тем самым Джейми Вашингтоном. Объединив свои усилия, они бегут из тюрьмы, после чего Фишер попадает в штаб-квартиру «Армии». А вот что произойдет дальше, мы узнаем только в игре.

Нужно признать, рекламная кампания у **Ubisoft** стартовала великолепно. Несмотря на то, что сюжет **Splinter Cell: Double Agent**, очевидно, преподнесет нам ряд сюрпризов, за судьбу четвертой части можно не беспокоиться – фирма, как известно, веников не вяжет. А уж кого будет устранять Сэм – врагов народа, зеленых марсиан или мирных граждан самой демократической державы в мире – нам, вообще-то, все равно. Главное ведь, чтобы геймплей не подкачал!



# WCG 2005 GRAND FINAL

## ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко

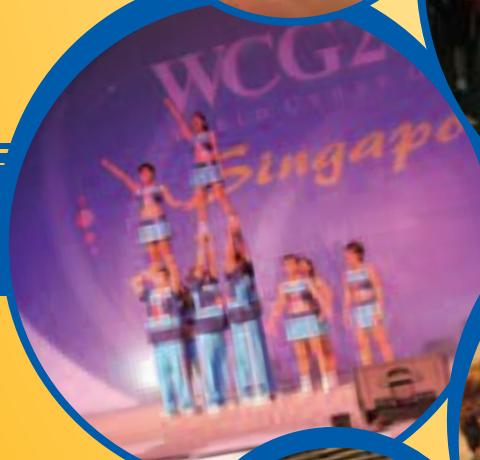
16-20 ноября в Сингапуре состоялся самый ожидаемый киберспортивный турнир – World Cyber Games Grand Final 2005. В течение полугода в разных уголках планеты проходили отборочные соревнования, определившие более 800 финалистов из 70 стран. Оказалось, в Counter-Strike играют не только в крупнейших державах, но и в Пакистане, и Саудовской Аравии. Из России по итогам октябрьской национальной квалификации на чемпионат отправились 15 геймеров, многие из которых участвовали в WCG не в первый раз.



■ Красочная церемония открытия.



■ Российский триколор нес Virtus.Pro-Groove.



■ До начала турнира два часа.



■ «Виртусы» обсуждают тактику на матч с казахами.

На турнире уверенно стартовала российская команда **Virtus.Pro**, защищавшая честь страны в дисциплине **Counter-Strike**. Ребята выигрывали матчи за матчом вплоть до полуфинала, где для них непреодолимым барьером к удивлению многих стали казахи из клана **k23**. Те, в итоге, заняли второе место, уступив лишь американцам из **Team 3D**. «Виртусы» же так и не смогли оправиться от поражения и в битве за «бронзу» проудили канадцам из **EG**.

Хорошие шансы на «золото» были у **SK.Deadman**’а – столичного дуэлянта в **Warcraft III: The Frozen Throne**. Он уверенно провел сезон и хорошо подготовился к решающим битвам. Серьезность своих намерений **SK.Deadman** подтвердил уже в матчах предварительной стадии, разгромив всех оппонентов. Однако на этом успехи москвича закончились – в плей-офф он сразился со знаменитым голландцем **Grubby**. Соперники не раз встречались на различных чемпионатах, и каждый раз сильнее оказывался европеец. Традиция, к несчастью, повторилась. Другие россияне – **Flash** и **Neytron** – вылетели еще раньше.

Откровенно не повезло **ecLipser**’у, нашему единственному представителю в дисциплине **Warhammer 40.000: Dawn of War**. Уже в дебюте ему пришлось сражаться с **SK.Select**’ом и **Insane**’ом – лидерами мирового рейтинга. В итоге, россиянин занял лишь третье место в группе. Как и в прошлом году, отлично выступил

## РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2005 GRAND FINAL

### Counter-Strike:

**1 место** – 3D (США) – \$50000;  
**2 место** – K23 (Казахстан) – \$25000;  
**3 место** – EG (Канада) – \$10000.

### FIFA 2005:

**1 место** – Styla (Германия) – \$20000;  
**2 место** – Alex (Россия) – \$10000;  
**3 место** – eDuYepp (Испания) – \$5000.

### Warcraft III: The Frozen Throne:

**1 место** – Sky (Китай) – \$20000;  
**2 место** – Shortround (США) – \$10000;  
**3 место** – Grubby (Голландия) – \$5000.

### StarCraft: Brood War:

**1 место** – f0ru (Южная Корея) – \$20000;  
**2 место** – Androide (Россия) – \$10000;  
**3 место** – Legionnaire (Австралия) – \$5000.

### Need For Speed Underground 2:

**1 место** – GearGG (Бразилия) – \$20000;  
**2 место** – Godsmack (Бразилия) – \$10000;  
**3 место** – MrKot (Россия) – \$5000.

### Warhammer 40.000: Dawn of War:

**1 место** – Select (Южная Корея) – \$20000;  
**2 место** – QuanChi (Бразилия) – \$10000;  
**3 место** – Insane (Германия) – \$5000.

## НА ПУТИ В ИТАЛИЮ

В следующем году World Cyber Games впервые за свою историю пройдет в Европе. Grand Final 2006 примет солнечная Италия. Мероприятие пройдет на знаменитом автодроме в городе Монца, что особенно понравится участникам гоночных дисциплин.



За финальными матчами следили сотни зрителей.

Самые интересные матчи киберспортивны играли в специальных кабинках.



Grubby после победы над Deadman'ом.



Team 3D стала двукратным чемпионом WCG по Counter-Strike.



## ИНТЕРВЬЮ С ALEX'ОМ (ВТОРОЕ МЕСТО ПО FIFA 05)

**PC ИГРЫ:** Привет. Расскажи, что ты сделал по возвращению на родину?

**Alex:** В аэропорту меня со всеми почестями встретили родители. Дома как следует отметили второе место. Ну, а потом я по полной «оторвался» с друзьями в ночном клубе. Они заявили, что второе место лучше, чем ничего (улыбается).

**PC ИГРЫ:** Какие планы на будущее? Возьмешься за *FIFA 2006*?

**Alex:** Вряд ли – на WCG 06 такой дисциплины не будет. Хотя, возможно, есть смысл готовиться ради турнира *Euro Cyber Games*. А вот когда *Electronic Arts* выпустит *World Cup*, то я посвящу ей очень много времени. Надо же в следующий раз занять первое место, а потом красиво уйти. А вообще, в ближайший год я планирую много работать. Игратъ буду только по вечерам.

**PC ИГРЫ:** А зачем тебе много тренироваться? По-моему, ты и так прекрасно играешь в виртуальный футбол. Или новая часть серии сильно отличается от предыдущей?

**Alex:** Да, примерно как *Warcraft III* от *StarCraft*. Каждая свежая *FIFA* отличается от старой процентов на девяносто. Появляются новые баги, с помощью которых можно забивать голы. Приходится заново учиться играть.

**PC ИГРЫ:** На ESWC 2006 во Франции пройдет турнир по *Pro Evolution Soccer 5* на PS2. Собираешься туда?

**Alex:** Я бы поехал, но уважаемые российские организаторы не проводят у нас отборочные по этой дисциплине. Следовательно, тренироваться нет смысла.

**Androide**, специализирующийся на *StarCraft: Brood War*. Едва не завоевав медали на WCG 04, он с большей ответственностью подошел к нынешним играм. По ходу турнира Androide расправился с такими грозными противниками, как поляк **Blackman**, австралиец **Legionnaire** и кореец **Silent\_Control**. Не по зубам ему оказался лишь один представитель Азии – **f0ru**, ставший открытием WCG. А вот главная надежда отечественных болельщиков – игрок **EX** – неожиданно проиграл китайцу **Storm'** в 1/16 финала. Еще два трофея в копилку сборной принесли **Alex**, занявший второе место в дисциплине *FIFA 2005*, и **MrKot**, ставший третьим на трассах *Need for Speed Underground 2*. Ребята показали недюжинный бойцовский характер и умение собираться в трудную минуту. Примечательно, что наш гонщик прежде ни разу не выступал на международных соревнованиях. Однако это не помешало ему обогнать знаменитого немца **Sliv'**, чемпиона WCG 03.

По итогам турнира россияне завоевали три медали, став седьмыми в итоговом командном зачете. По сравнению с невыразительными результатами двух предыдущих чемпионатов, нынешние достижения можно назвать удачными. Жаль только, что в дисциплинах, где от наших соотечественников ждали первого места, победили другие.



■ После *Vanguard* дизайнеры легко нарисуют фриков *Marvel*.

По Интернету волной прошли слухи: разрабатывать MMORPG, посвященную вселенной, созданной империей комиксов **Marvel**, поручено студии **Sigil Games**. Надо заметить, что помимо пока безымянного Marvel-проекта, Sigil работает над другой онлайновой игрой – **Vanguard: Saga of Heroes**. Многие члены студии участвовали в создании **EverQuest**, так что не беспокойся насчет их профпригодности. Онлайновая ролевка с героями Marvel выйдет в двух вариантах: для Xbox 360 и для PC, однако сражаться геймеры, играющие на разных платформах, будут в одном, едином мире.



■ Парень выглядит подозрительно...

**Blizzard Entertainment** продолжает свою бесконечную войну с читерами. После того как в **World of Warcraft** было забанено несколько тысяч американских жуликов, очередь дошла до европейцев. За несколько недель компания ликвидировала 2500 аккаунтов европейских игроков. Причины наказания вполне стандартные – использование читерских и хакерских программ, а также нарушение свода правил игры. Так что если у тебя имеются подозрения насчет того или иного игрока, со спокойной совестью «сдавай» его на экспертизу по адресу [WoWAccountReviewEU@blizzard.com](mailto:WoWAccountReviewEU@blizzard.com).

## ХАЛК ОСТАЕТСЯ В CITY OF HEROES



■ Супергерои *City of Heroes* готовы сражаться за свои трико и плащи.



■ Когда боссы *Marvel* увидели Халка в СоH, они тут же пошли в суд.

Чуть больше года назад компания **Marvel Entertainment**, сделавшая себе имя и состояние на комиксах, подала иск против создателей онлайновой ролевой игры **City of Heroes**. «Марвеловцы» обвинили издательство **NCsoft** и разработчика **Cryptic Studios** в воровстве их интеллектуальной собственности. По версии Marvel, игрофилы делают это с особым цинизмом – руками подписчиков City of Heroes. При помощи редактора персонажа героической MMORPG, геймеры могут скопировать хоть зеленого громилу Халка, хоть мужчинку в трико Человека-Паука. Более того, им не запрещается давать героям любое из защищенных законом имен, права на которые принадлежат Marvel. Встретить в City of Heroes мутанта из Людей Икс так же легко, как в субботний вечер нарваться на Петросяна.



■ В деле «Marvel против NCsoft» победила дружба.

Адвокаты Marvel и NCsoft едва не выгрызли друг другу глотки. «Воры!» – кричали первые. «Склохники!» – отвечали вторые. Судья же пребывал в растерянности, так как не был силен ни в комиксах, ни в MMORPG. Однако, поскольку иск Marvel угрожал геймерским свободам – в частности, праву делать моды, суд отклонил часть претензий комикс-издателя. Представители Marvel и NCsoft сели за стол переговоров и недавно пришли к мировому соглашению. Кто кому заплатил – неизвестно, однако в редактор персонажей City of Heroes и подоспевший за время суда **City of Villians**, не внесут никаких изменений. «В деле «Marvel против NCsoft» победили фэны игр и персонажей этих двух компаний», – сказано в пресс-релизе, посвященном примирению.

## «СОЛНЦЕ» СТОИТ ДОРОГО

Азия продолжает ставить онлайновые рекорды. **Webzen Inc.**, корейский разработчик и издатель MMORPG, заключил крайне прибыльную сделку с китайской компанией **The9**. За право издать на территории Поднебесной новый онлайновый многопользовательский проект Webzen – **Soul of the Ultimate Nation** (SUN) – The9 заплатила 13 миллионов долларов. Но и это еще не все. В течение трех лет с момента релиза игры в Китае, корейская компания будет получать сумасшедшие отчисления – 22 процента от прибыли с SUN.



■ Смедли обещает аналог *Guild Wars*, только круче.



■ Обмундирование этой героини *EverQuest II* продается на Station Exchange.

## УЗНАЙ ПРАВДУ О «ГАДКОЙ АМЕРИКЕ»



■ Здесь знакомятся.



■ Здесь общаются.

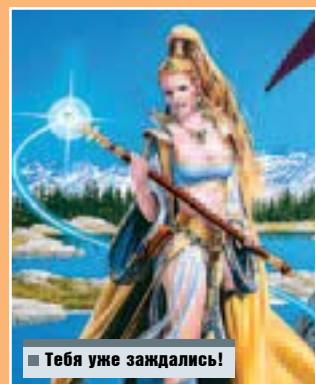


■ Здесь... сам понимаешь что.

Признайся, когда ты играл в *The Sims*, тебя ведь посещали странные фантазии эротического плана? Тебе ведь наверняка хотелось, чтобы подопечные симы посыпали друг с друга одежду и, забыв о работе и чистке прохудившегося унитаза, устроили садо-мазо оргию? Разве нет? Впрочем, независимо от того, будет ли твой ответ честным или ты предпочтешь стыдливо соврать, возьми на заметочку новый онлайновый многопользовательский проект *Naughty America: The Game*. Игра разрабатывается под опекой интернет-портала для взрослых **Naughty America**, содержание которого вгонит в краску твоих родителей. Так что если тебе пока нет восемнадцати, можешь не утруждать себя чтением этой заметки. Если же возраст позволяет наслаждаться «взрослыми» играми, знай: проект *Naughty America* посвящен

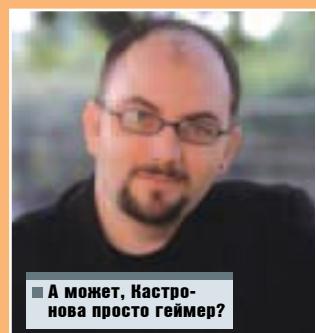
виртуальному сексу. Ты создаешь персонаж, подбиравшь ему внешность и одежду и отправляешься развлекаться. В игре не нашлось места замкам и подземельям, зато пляжей, ресторанов, баров, отелей и секс-шопов – в изобилии. Где-нибудь там ты наверняка встретишь сногшибательную блондинку, которая повернется к тебе, а затем захочет продолжить знакомство в «секс-режиме». В нем, кстати, можно даже веб-камеру использовать.

Релиз *Naughty America: The Game*, совмещающей в себе сервис онлайн-знакомств, чат и эротические мини-игры, состоится весной. Смущает лишь одно – с графической точки зрения игра просто отвратительна. *The Sims* пятилетней давности и то лучше смотрелась.



■ Тебя уже заждались!

За пять с лишним лет, прошедших с премьеры *EverQuest*, культовая онлайновая ролевка не потеряла актуальности. В нее по-прежнему играют и играют охотно. Не перестают появляться и новички, желающие присоединиться к игре. Специально для них Sony Online Entertainment издала в январе «титановый» пятидисковый сборник, включающий в себя *EverQuest* и 10 адд-онов: *The Ruins of Kunark*, *The Scars of Velious*, *The Shadows of Luclin*, *The Planes of Power*, *The Legacy of Ykesha*, *Lost Dungeons of Norrath*, *Gates of Discord*, *Dragons of Norrath*, *Omens of War* и *Depths of Darkhollow*.



■ А может, Кастро-нова просто геймер?

## БЕСПЛАТНЫЙ СЫР В MMORPG-МЫШЕЛОВКЕ



■ Legend of Mir II стремительно теряет популярность в Китае.



■ Глава Shanda Entertainment думает о новых бизнес-моделях.

Недалек тот день, когда многие (если не все) онлайновые игры станут бесплатными. Это – тенденция времени. В связи с резко возросшей конкуренцией на рынке онлайновых проектов, издатели все чаще задумываются о халаве для геймеров. Условной халаве, разумеется. Игрока завлекают бесплатно, а потом, подсадив на вир-

туальный наркотик, фактически вынуждают его покупать новое мощное оружие, хорошую броню, уникальные предметы и уровни развития для героя. На Западе главным проповедником аватарной бизнес-модели (подразумевается: плати не за игру, а за развитие персонажа) выступает **Sony Online Entertainment**. В Азии же в авангарде «халавщиков» оказалась китайская компания **Shanda Entertainment**. Она намерена сделать бесплатной абсолютно всю линейку предлагаемых ей игр: популярную *Legend of Mir II*, *Magic Land* и совсем новый онлайновый проект *The World of Legend*. Пойти на рискованный шаг Shanda вынудила тревожная тенденция: из-за конкуренции *Legend of Mir II* начала стремительно терять подписчиков и лишь за последний квартал недосчиталась 133 тысяч игроков.

Профессор **Эдвард Кастро-нова** (Edward Castranova) создал первый в мире институт, занимающийся изучением виртуальных вселенных. Его **Арденовский институт** (The Arden Institute) действует на базе Университета Индианы. Профессор намерен исследовать миры многопользовательских онлайновых проектов. Поскольку эти миры «населены» реальными людьми, Кастро-нова уверен, что и его научные изыскания дадут интересные результаты (например, он хочет проверить, как люди реагируют на новые, непривычные законы). О них профессор намерен сообщать ежегодно на специальной конференции *Ludium*.

У японской анимации в России хватает и ненавистников, и поклонников. Первых раздражает откровенный идиотизм некоторых аниме-сериалов и внешний вид героев (большие глаза, острые уши и прочее), вторые же ценят аниме за непохожесть на западные мультфильмы, глубину сюжета и детальную проработку персонажей. При всем противоречии мнений, нельзя отрицать того, что аниме оказало огромное влияние на игры. Серия *Final Fantasy* по популярности не уступает *Diablo* или *The Elder Scrolls*. Вдохновение в японской поп-культуре черпают и западные разработчики – недавняя *Sudeki* тому пример. Сайты, представленные в сегодняшней подборке, помогут тебе разобраться в символике аниме, а также понять, какие конкретные идеи создатели игр позаимствовали у японских аниматоров.

текст: Иван Гусев

# КАВАЙНЫЕ САЙТЫ

## АНИМЕ И ИГРЫ – ВМЕСТЕ ВКУСНЕЙ!

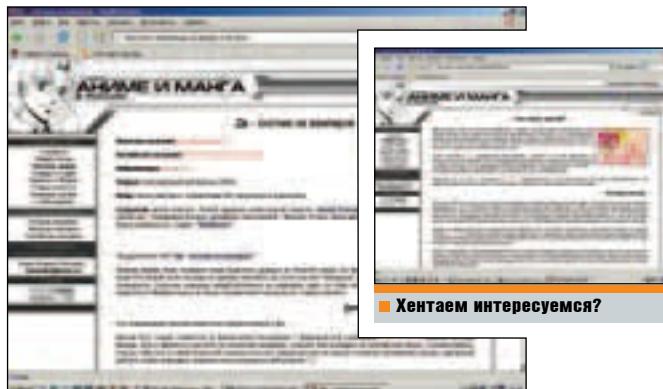
### ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ОТАКУ

<http://www.animemanga.ru>

**Н**а просторах Рунета обитают два миллиона сайтов, посвященных аниме, но большинство из них никуда не годно. На фоне слабых любительских страничек, сайт «**Аниме и манга в России**» смотрится настоящим мастодонтом. Проект кинокритика **Бориса Иванова** существует с октября 1998 года. Сайт давно не обновлялся, однако со своей ролью – «собрание разнообразной информации, которая

может заинтересовать начинающих отаку» – отлично справляется. Здесь ты познакомишься с видами и жанрами аниме, узнаешь, кто такие отаку и что такое косплей... Есть даже словарик японских ругательств. Также Иванов толково рассказывает о хентай-играх.

→ **Дизайн:** 4  
**Полезность:** 5  
**Оценка:** 5



Хентаем интересуемся?

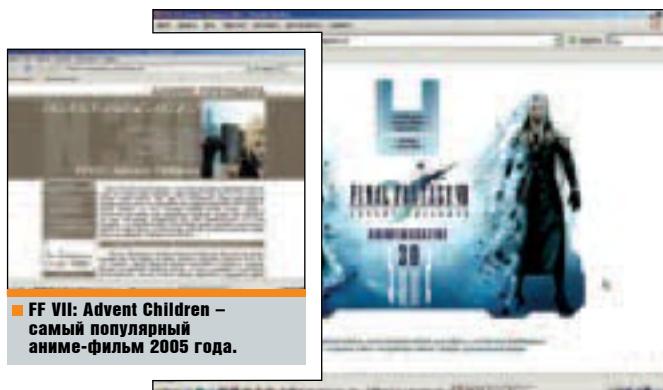
## АНИМЕ-МАНЬЯКИ

<http://www.animemagazine.ru>

**A**nimeaniacs Magazine – весьма обстоятельный онлайновый журнал. Тридцатый номер, с которым мы ознакомились, посвящен главному аниме-событию прошлого сезона – выходу *Final Fantasy VII: Advent Children*. Если ты не играл в седьмую «финалку», то, прочитав слюнико-восторженную статью рецензента анимационного фильма, душу продашь, чтобы заполучить игру.

В разделе «Аниме-игры» во всей красе представлена серия *Metal Gear Solid*. Также отрецензирована ретро-игра *Neon Genesis Evangelion 64*. Экшен по культовому аниме не дотягивает даже до звания «крепкий середнячок», так что не спешите искать эмулятор приставки **Nintendo 64**.

→ **Дизайн:** 5  
**Полезность:** 5  
**Оценка:** 5



FF VII: Advent Children –  
самый популярный  
аниме-фильм 2005 года.

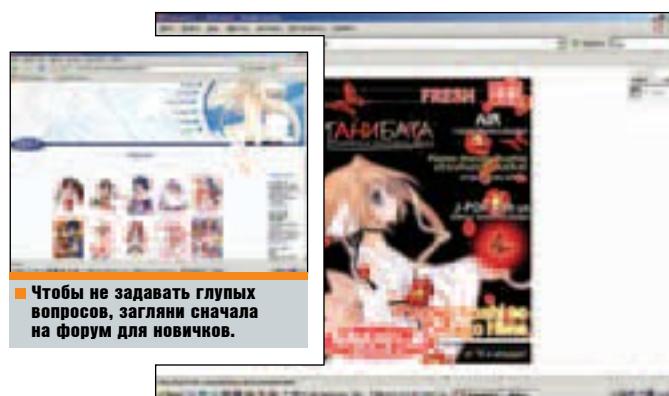
## СИМПАТИЧНЕЙКО

<http://www.kawaii.ru>

«Давайте поиграем – как будто вы держите в руках вот этот симпатичный журнал. Или даже томик манги. Или DVD-бокс. Здесь все, как у взрослых отаку, но слегка несерьезно» – так приветствует посетителей самый кавайный сайт в Рунете. Что, ты не знаешь значения слова «кавай»?! Как разъясняют на сайте, Kawaii означает – симпатичный, а также квалифицируется как эстетика и сдержан-

ность в Японии. Менее общее, вторичное значение «лелеять, любимый». Часто употребляется по отношению к детям, девушкам и очень красивым парням. На [kawaii.ru](http://www.kawaii.ru) довольно много рецензий на аниме и до обидного мало – об играх. Сайтик, тем не менее, приятный.

→ **Дизайн:** 4  
**Полезность:** 3  
**Оценка:** 3



## ХЕЛЛСИНГ, НО НЕ ВАН

<http://www.hellsinguniverse.ru>

Сайт посвящен манге о вампирах **Hellsing Кота Хирено** (Kouta Hirano). А также аниме-сериалу, снятому по мотивам этого комикса. Страница забита информацией под завязку, но все убивается выбором фона и шрифта – красные буквы на черном просто не читаются. Приходится сильно напрягать зрение. Здесь также можно сыграть в ролевую форумную игру. Игра представляет собой воссозда-

ние мира Hellsing, и, как верно подмечено, «при этом вам не надо шить костюм или собирать коллекцию карточек». Хочешь быть Алукардом – будь им! Хочешь ввести в мир вампиров особенного персонажа, которого родила твоя собственная фантазия, – пожалуйста!

→ **Дизайн:** 3  
**Полезность:** 4  
**Оценка:** 4



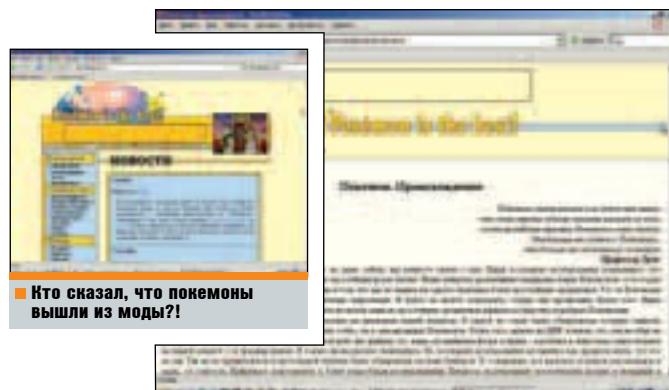
## ПИКАЧУ И ДРУГИЕ

<http://mypika.dax.ru>

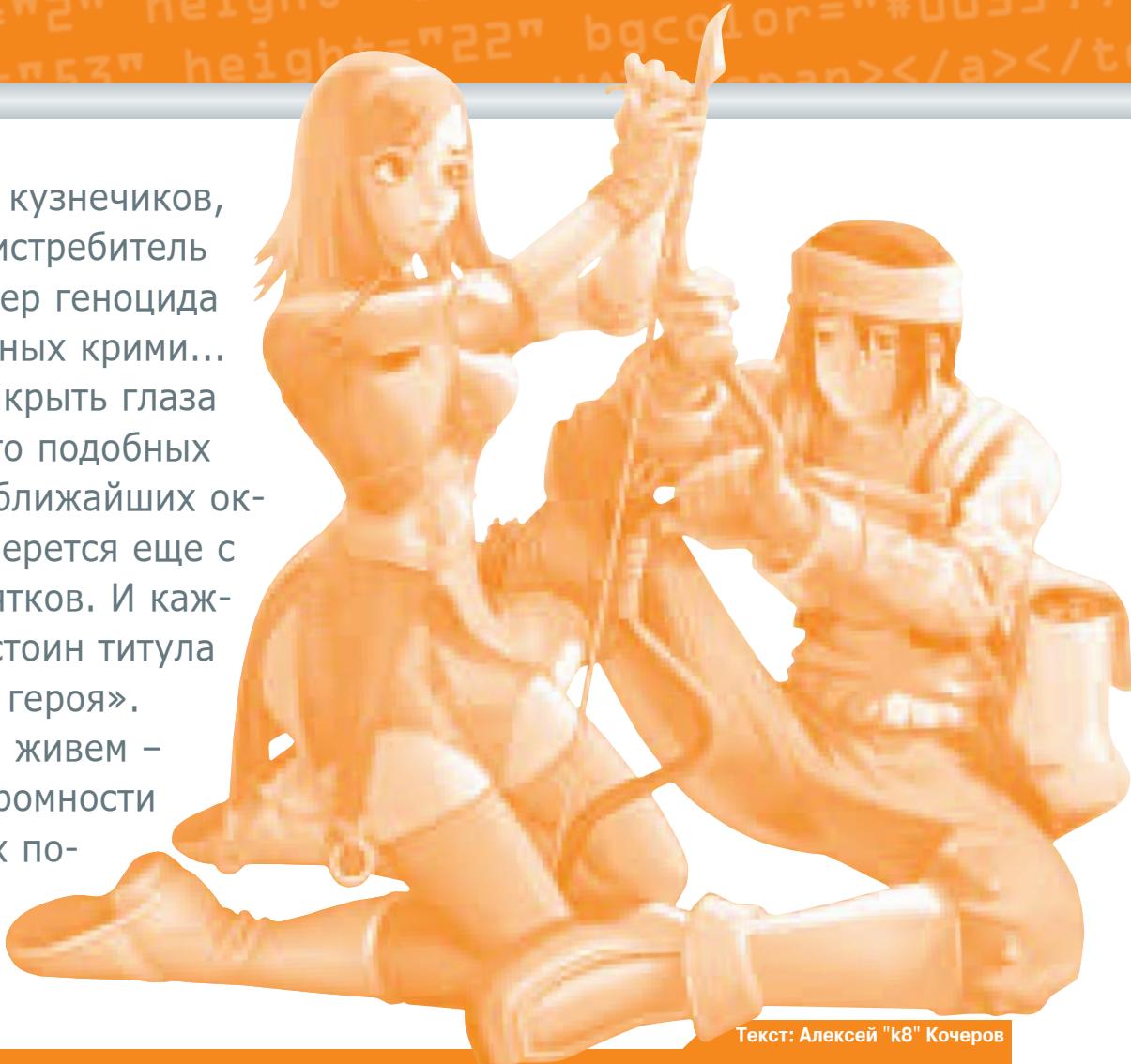
Как можно говорить об аниме и не вспомнить покемонов?! Этот сайт – настоящий подарок всем поклонникам Пикачу и компании. Здесь тебе и подробная информация обо всех сезонах мультсериала, и конкурс фан-фиков, и много юмора, понятного лишь посвященным. Как тебе поговорка: «Были бы покемоны, а команда Р подоспеть»? Вот еще одна: «И Бульбазавр Чаризарда победит, коли Бластуз поможет». Лич-

но мы ни черта не поняли. Зато мы твердо знаем, что игры из серии **Pokemon** с 1996 года пользуются невероятной популярностью у обладателей карманных игровых систем. Эти игры даже положили начало новому мультсериалу и полнометражным картинам.

→ **Дизайн:** 5  
**Полезность:** 5  
**Оценка:** 5



Я могуч! Гроза кузнечиков, беспощадный истребитель порингов, мастер геноцида насекомообразных крими... Нужно лишь закрыть глаза на тот факт, что подобных персонажей в ближайших окрестностях наберется еще с несколько десятков. И каждый из них достоин титула «легендарного героя». В общем, так и живем – без лишней скромности и в постоянных погонях за несчастными монстрами.



Текст: Алексей "k8" Кочеров

## RAGNAROK ONLINE

Путь воина. Часть третья



Орки нашлись через некоторое время на приличном расстоянии от самой деревни.

### ■ НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ – НЕПРИЯТНОСТИ НАЙДЕШЬ...

В предыдущей главе я остановился на том моменте, как мой герой, мечник RainCore, получил впечатительную гуманитарную помощь (для начинаящего мечника, конечно) от раздобрившегося паладина. На радостях я побежал в магазин за необходимым обмундированием и собрался существенно повысить уровень владения одноручными мечами. По большому счету, заниматься этим можно в любом уголке Мидгарда. Однако шинкование кузнечиков, жучков, улиток и других представителей тамошней фауны приелось очень быстро, и я решил во что бы то ни стало поскорее сменить обстановку. Захотелось большего азарта, приключений и просто новых впечатлений. Опытные игроки подсказали, что тренироваться реально практически где угодно: например, можно направить стопы в Мор-

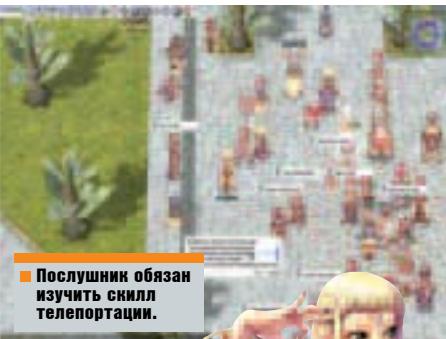




Коллективные посиделки. Улыбнитесь, ребята!



Кактусы с трех сторон – небольшое укрытие от агрессивных монстров.



Послушник обязан изучить скайл телепортации.

рок и попытаться там совладать с полчищами скорпионов или же искоренить агрессивных тварей в подземельях Пайона и Геффена. Престижным местом считалась и деревня орков. Находилась она довольно далеко от остальных населенных пунктов и славилась чрезвычайно дурной репутацией. Возле деревеньки не было ни магазинов, ни пунктов приема лута (подобранныго с вражеских трупов добра). Даже Кафра – и та не могла телепортировать игроков обратно в город. А вот чего было в избытке, так это орков – всех мастей и в любых количествах. В этом же районе находилось древнее подземелье, в котором давно умершие предки зеленокожих бродили по многокилометровым туннелям. Именно туда я и решил отправиться – ведь выпадающий из орков лут высоко ценится большинством торговцев. А денежка, как известно, никогда лишними не бывают.

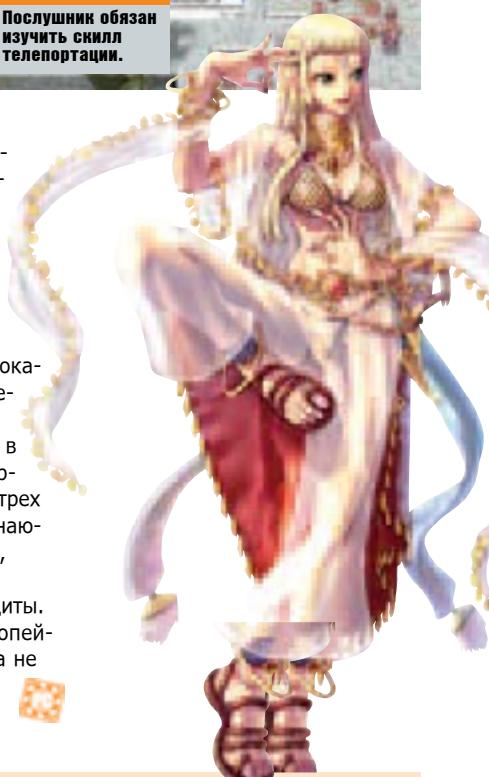
### ЗОНГ-ЗОНГ?

На подходах к деревне меня встретила вовсе не ватага разъяренных орков (как я наивно предполагал поначалу), а толпа других игроков – они мирно развалились на зеленой травке возле входа в подземелье. Сами орки к этому сборищу подходить опасались. Лишь изредка клыкастые морды высывались из кустов, да и те мгновенно превращались в дикобразов, поймав десяток стрел отыхающих лучников. Некоторые предпримчивые торгаша прямо у входа в подземелье разбили пару палаток и принялись торговать мясом. Цены кусались, но идти пешком несколько километров до ближайшего города совсем не хотелось. Время от времени отдельные команды героев снимались с насиженных мест и отправлялись бродить по окрестностям в поисках приключений. К одной из таких групп решил примкнуть и я.

### ПОЗНАВАНИЕ МИРА

Путешествовать в составе слаженной команды здорово. Особенно если тебе составляет компанию меткий лучник и смышеный послушник. Первый поддержит градом стрел, а второй подлечит в тяжелой ситуации.

Теперь мой путь лежит к острову Байлан. Говорят, на этом кусочке суши находится неплохое многоуровневое подземелье. Прокачавшись я там не так быстро, как мог бы сделать это в деревне орков, зато с высокой вероятностью найду редкий лут. Ведь там в огромных количествах водятся тары, а карточка этой жабы на рынке стоит порядка трех миллионов зени. Что ни говори, для начинающих игроков – деньги просто огромные. А, например, из корнактуза можно выбрать слотовый щит с высоким показателем защиты. В общем, для начала хочется отложить копейку на черный день, а там уж – хоть трава не расти. Пакую саквояж и отправляюсь навстречу новым приключениям!



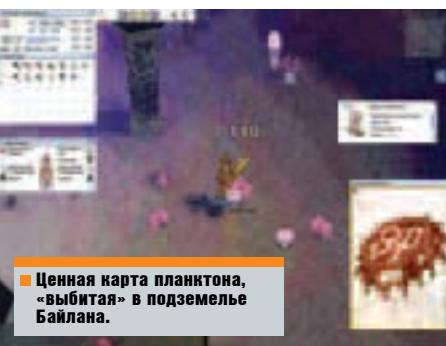
### ЧТО ТАКОЕ БИЛДЫ?

В мире *Ragnarok Online* ты будешь часто слышать слово «билд». Билд (от англ. build) – это набор характеристик и умений на 99 уровне, рассчитанный на получение наиболее эффективного персонажа для выполнения определенных задач.

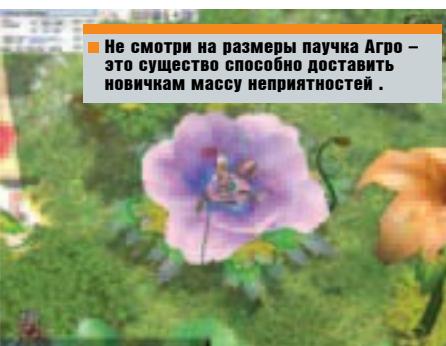
Под билды также подбирается соответствующее снаряжение, которое усиливает основные параметры героя. Например, один из самых «защищенных» билдов – *Vit-Shield-Crusade*, на 99 уровне имеет под 99 VIT, около 40 DEX, порядка 80 STR и 20 INT. А если одеть персонажа соответствующим образом («заточенным», к примеру, на человекоподобных монстров или же не использующих магию игроков), то получаемые им повреждения от данного типа монстров будут ничтожно малы.



Ну, чем не Toy Story, а?



Ценная карта планктона, «выбитая» в подземелье Байлан.



Не смотри на размеры паучка Агро – это существо способно доставить новичкам массу неприятностей.

Промежуток с 25-го по 40-ой уровень в World of Warcraft – это безостановочная охота за звонкой монетой. В тот радостный момент, когда тебе стукнет «сороковник», ты должен располагать минимум сотней золотых. Именно в такую сумму обходится приобретение лихого скакуна. Попытаясь на основе собственного опыта дать тебе пару ценных советов.



Текст: Алексей Смирнов

## WORLD OF WARCRAFT

### ОРКИ-МАРКСИСТЫ

Ищи видео на диске!



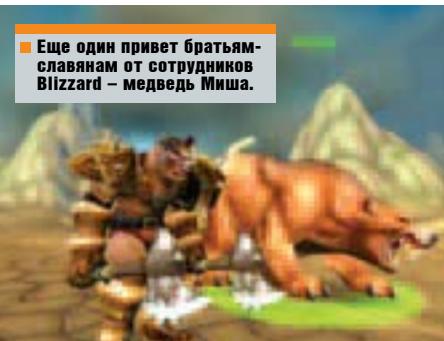
Shadowfang Keep. С наступлением ночи все его обитатели превращаются в оборотней.

#### И ВЕЧНЫЙ ФАРМ – ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ!

Фарм (от англ. farm, что дословно значит «обрабатывание земли») – это основа основ, начало начал. Если ты носишься по местности в поисках месторождений железной руды – это фарм. Пере-бил поселение бедных мурлоков неподалеку от Southshore – тоже фарм. Остановился на бережку рыбки поудить – вдвойне фарм. И так далее. По сути, фарм является чередой однообразных действий, направленных на получение каких-либо благ или прокачку персонажа. Он не может быть невыгодным: все «серые» вещи отправляются на продажу обычным торговцам, «белые» и «зеленые» можно выставить по сдельной цене на аукционе, ну а реагенты для торговых навыков используются либо тобой, либо также уходят с молотка. Всю «синьку» (редкие вещи с особыми свойствами) или, упаси боже, фиолетовые эпики (очень редкая штука, поверь мне!) нужно оставлять для себя любимого. Если, конечно, они подходят тебе по классу и уровню. В противном случае их, опять же, можно выставить на аукцион – только смотри, не промахнись с ценой!



Очередная вечеринка в Оргриммаре. Народ у нас веселый!



Еще один привет братьям-славянам от сотрудников Blizzard – медведь Миша.



Они отличная пара, хе-хе.

Кстати, культовое для всех фармеров место – Scarlet Monastery, особенно та его часть, где находится кладбище. Там обитают стайки слабеньких призрачных созданий, которые очень быстро респаунятся. А серебро с них сыпется как с элитных монстров 60-го уровня, только успевай карман подставлять. Например, знакомый мне воин Zilzong недавно достиг 40-го уровня, однако золота на покупку скакуна ему катастрофически не хватало. Scarlet Monastery он фармил в одиночку, и уже через несколько дней умудрился накопить нужную сумму. Так закалялась сталь.

### «УТРОМ ДЕНЬГИ, ВЕЧЕРОМ СТУЛЬЯ»

Еще одно занятие, которое может сделать тебя богатым и счастливым, – игра на аукционе. Тут все как в реальной жизни: скупил два вагона гномьей тушеники по дешевке и обменял ее на сто слитков ториума; половину превратил в редкий арканит у знакомых алхимиков и истратил на производство модных plate-доспехов, а половину вывалил обратно на аукцион по более высокой цене. Правда, чтобы преуспеть в этом деле, надо иметь предпринимательскую жилку – учитывать риски, чувствовать рынок. Однако самое сложное – держать в голове огромное количество информации. Короче говоря, дело непростое, но оно того стоит.

Для ленивых толстосумов существует вариант мгновенного виртуального обогащения за вполне реальные деньги. Отдаешь добрым дядям около сотни безусловных единиц, назначаешь им свидание в игре и получаешь через trade-окошко «косарь» золотых. В интернете уже даже есть специальные службы для осуществления подобных обменов. Буратинам рекомендуется.

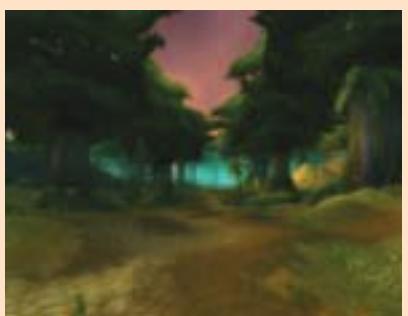
### JOIN US OR DIE!

В определенный момент тебе надоест бегать в одиночку – самое время, чтобы заняться поиском подходящей гильдии. Мне посчастливилось попасть в ряды Souls Hunters. Как говорится, «жить стало лучше, стало веселей». Собрать компашку для похода в нужное подземелье, выполнить какой-нибудь элитный квест, спросить совета у старших или же просто почесать языком в чате теперь не составляет никакого труда. Уже спустя два часа после присоединения к SH я участвовал в вылазке на боссов из Scarlet Monastery, где разжился модными наплечниками. Гильдейские забеги по подземельям – занятие очень веселое и полезное. Однако их главная прелест заключается в том, что они вырабатывают и оттачивают навык командной игры. Для окружающих тебя людей ты становишься чем-то большим, нежели просто угловатым персонажем в идиотских доспехах. И твои дела непременно пойдут в гору.



### АТАКА КЛОНОВ

Недавно на всех серверах *World of Warcraft* проводились профилактические работы, однако в заданный час некоторые из них в рабочее состояние так и не вернулись. В то время как Blizzard пытается реанимировать оборудование, скучающие игроки создавали новых персонажей на еще «живых» серверах. Картина маслом: вся зона для новичков забита новорожденными приключенцами, которые бегают, танцуют и глупо хихикают. В эфире – лишь мат аборигенов сразу на всех европейских языках. А потом вдруг вся первоуроневая орава устремляется в сторону ближайшей столицы Альянса... Конечно же, никто из них не выжил, но было весело.



Тут когда-то был Альтерак. Сейчас – только развалины...



«Что будет Алешей Поповичем?» – «Лучше я!»



Старик и море.

Война всегда уродлива. Даже если речь идет о «почетной битве» гильдий за первенство. Жестокость, кровь, ярость и боль всегда следуют рядом, как верные псы за своей хозяйкой. Мирным жителям война кажется чумой, которая пожирает невинные души, генералам – игрой за сладкий кусок победителя, а для нас, воинов, это всего лишь работа.



Текст: Александр Мельников aka Kinn

## GUILD WARS

### ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА



■ Мандрож перед битвой пропадает, как только заканчивается отсчет времени.

#### ■ ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ, ЛЕГКО В ГРОБУ

Давно прошли времена, когда битвы с монстрами казались непростыми. Все уголки изведаны, ребяческие страхи рассеяны в прах, задания выполнены, а победа над общим врагом достигнута. Но очень часто накатывает скуча и непреодолимая жажда острых ощущений. Именно это чувство и сподобило меня вступить в ряды новобранцев, претендующих на членство в гильдиях. Достаточно лишь хорошо показать себя в боях с такими же «желторотиками», и гильдмастер сам пригласит тебя вступить в ряды братьев по оружию. И вроде уверенности в своих силах хоть отбавляй, ведь опыта взаимодействия в команде набралось за время странствий по миру на целый полк. Но чувство беспокойства почему-то не перестает терзать даже сейчас, когда уже все решено, и осталось сделать последний шаг: подать заявку на участие в поединке. Ну что ж, приступим. Все пошло не так с самого начала. На первых порах команды набираются из случайных людей, независимо от их профессии и уровня. Иногда даже попадаются герои, которые не достигли двадцатого уровня. Никакой слаженности в действиях



такого отряда нет, а бой протекает слишком быстро. И только когда начинаешь вникать в происходящее вокруг, жизненной силы попросту не остается на ответные действия. Первая пара часов суматошных боев на арене показала абсолютную несостоенность набора умений, который отлично спасал в сражениях с монстрами. Гранит боевой науки был горек и крепок, но грызть его все равно пришлось.

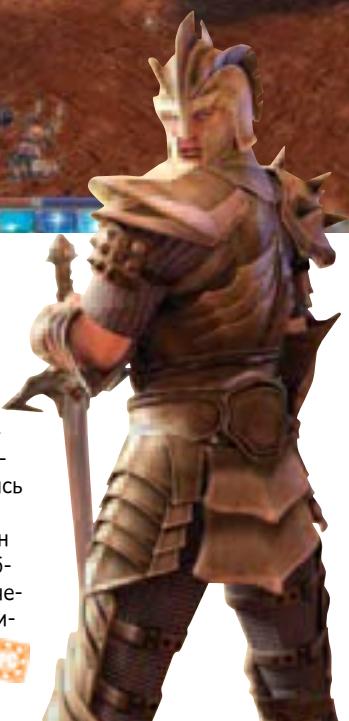
С профессией я определился довольно быстро. Мой герой стал монахом, основная цель которого в группе – поддерживать здоровье товарищей на должном уровне. Опыт показал, что хоть монахов и стараются убить в первую очередь, играть за него поначалу легче, нежели за воина или элементалиста. Монах имеет четкое представление об общем состоянии своей группы и всегда может сам решить, кого лечить, а кто и сам выживет. Остальные члены команды должны обязательно согласовывать свои действия, иначе получится как в басне про рака, лебедя и щуку.

### ■ БУДЕМ ЛЕЧИТЬ ИЛИ ПУСТЬ ЖИВЕТ?

Первым важным уроком стало освоение техники быстрого передвижения, а отнюдь не лечения. Едва битва началась, как основные силы вражеской команды устремились ко мне, дабы помешать исполнить клятву Гиппократа – тут главное не запаниковать. Теряя драгоценные секунды на испуганные метания, монах обычно лишается жизни. Это не всегда приводит к поражению команды, но все равно здорово понимает ее шансы на успех.

### ■ СКАЛЬПЕЛЬ ТОЖЕ ОРУЖИЕ

Как-то раз я попал в группу из четырех монахов. Ловко орудуя боевыми жезлами и подlewивая друг друга, мы умудрились выиграть семь сражений подряд. Нас просто не могли убить, и мы безнаказанно выводили из строя стоящего на отшибе монаха противника, а потом расправлялись с оставшимися членами команды. Все бы ничего, но потом мы столкнулись со слаженной командой из пары некромантов, воина и элементалиста. Судя по лейблам, клан у них был один. Тут уже взяла верх не врачебная ловкость, а слаженность действий. Но ничего, лично я уже научился избегать многих ошибок и в ближайшее время планирую вступить в серьезную команду...



### ■ ЛОВКОСТЬ РУК, И НИКАКОГО ОБМАНА

Ни для кого не секрет, что поучаствовать в PvP-поединках можно и не проходя глобальный квест в режиме Roleplay. Для этого следует создать персонажа, предназначенный исключительно для поединков на арене, но тогда у тебя не будет возможности укомплектовать его многими элитными умениями, которые добываются под конец RP-приключений. Однако все же есть вариант заполучить часть из них, не открывая эти скиллы на протяжении сюжетной линии. В игре присутствуют уже составленные базовые наборы умений. И хотя им далеко до совершенства, никто не мешает взять из этих наборов те навыки, которых у тебя нет.





Привет, дорогой читатель! До релиза стратегии *Paraworld* осталось не так много времени. Поэтому, пока не поздно, мы, разработчики этого проекта, поведаем тебе о том, как решились создавать игру. Однако рассказ о *Paraworld* немыслим без упоминания нашего предыдущего проекта и небольшой справки о самой компании SEK.



# PARAWORLD

## РОЖДЕНИЕ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО МИРА

Текст: Томас Ланганки

### КАК МЫ ПОЯВИЛИСЬ НА СВЕТ

В конце 1998 года **Инго Ньюманн** (Ingo Neumann), **Кэролин Батке** (Carolin Batke), **Карстен Ортбандт** (Carsten Orthbandt) и я, ныне главный дизайнер *Paraworld*, **Томас Ланганки** (Thomas Langhanki) основали студию **Spieleentwicklungs-kombinat Ost** (сокращенно SEK Ost). Раньше мы работали в компании **Terratools**, где я руководил игровым дивизионом. Но со временем нам надоело пахать «на дядю», и мы решили организовать собственную студию. Труднопроизносимое *Spieleentwicklungs-kombinat* вольном переводе означает «фабрика по производству игр». Многие интересуются, почему в названии у нас немецкое слово? Ответ прост: мы – немцы, живем и работаем в Германии. К чему нам скрывать свои корни? Кстати, мы так нарекли компанию не случайно. Дело в том, что аббревиатура SEK ассоцииру-

ется со специальным отделением немецкой полиции *Sondereinsatzkommando*. «Ost» означает «восток». Некоторые считают, что идею с «географической» частью названия мы сперили у **Blizzard North**. Отчасти это верно. Но есть в этом и иной смысл, ведь трое из основателей SEK Ost родились в ГДР.

### НИКАКИХ ОРКОВ!

Нашим первым проектом стала необычная стратегия **Diggles: The Myth of Fenris** (в России известная как «Гномы»; издает «1С» – прим. ред). Еще в марте 2001 года, доделывая *Diggles*, мы задумались над тем, что же будет представлять собой следующее детище SEK? Первое время всем казалось, что лучшего решения, чем онлайновая игра, не найти. Но вскоре, реально оценив возможности компании, мы остановились на RTS. Именно так и родилась новая стратегия.





Впрочем, «родилась» – это громко сказано. Ведь кроме жанра о будущем проекте ничего не было известно. Хотя нет, мы точно знали, что никогда не станем заниматься стратегией в фэнтезийном сеттинге с орками, эльфами и драконами, или очередной вариацией на тему Второй мировой войны. Уже оскомину набили такие игры.

В то время как нельзя кстати в компанию пришел **Саймон Мюррей** (Simon Murray). Просматривая его резюме, я увидел несколько рисунков динозавров (Саймон работал над детской книжкой об этих древних животных). Я смутился, что динозавры – это отличная идея! Стратегия, в которой игрок сможет управлять давно вымершими животными, показалась нам идеальным вариантом. Посуди сам: во-первых, о динозаврах знают все, а во-вторых, много ли RTS предлагают нам повелевать этими гигантскими ящерами?

## URS И HEINZ

На создание тестовых локаций ушло пять месяцев. То было жуткое время: издатель Diggles (компания **Strategy First** – прим. ред) перестал финансировать проект, т.к. испытывал серьезные проблемы, а нам по-прежнему приходилось выплачивать жалование сотрудникам, заканчивавшим работу над этой игрой. Но, видимо, Бог был милостив: Diggles попала на прилавки магазинов, и программисты собрали демонстрационную версию

**Urs...** Да-да, именно так мы нарекли новую стратегию. Почему Urs? Дело в том, что у нас есть негласная традиция – придумывать такие рабочие названия, которые ну никак не соотносились бы с содержанием игр. К примеру, первое время Diggles именовалась **Heinz**.

Мы показали партнерам 2D-демку, демонстрировавшую геймплей, и 3D-прототип, по которому можно было судить о графике. К счастью, нашлись те, кому

проект показался перспективным. Так мы обрели издателя. Им стала компания **Sunflowers**.

Когда примерный концепт был готов, пришла пора задуматься, как воплотить намеченное в реальность. Изучив доступные для покупки движки, мы пришли к печальному выводу: не один из них нам не подходит, а, значит, придется писать код с нуля.

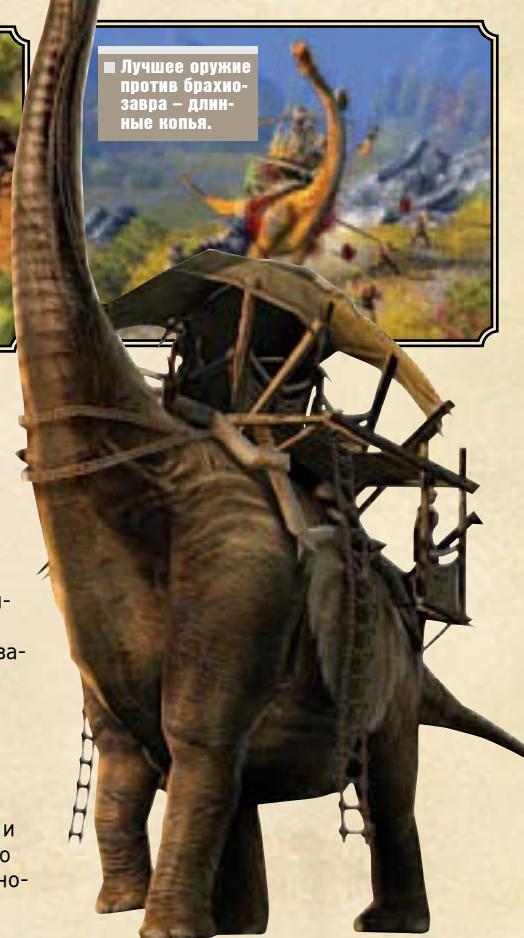
К концу 2002 года часть работы была закончена. Мы даже могли похвастаться нормально функционирующей ранней версией игры.

## С МИРУ ПО НИТКЕ

Огромное влияние на дизайн проекта оказал популярный фильм «Астерикс и Обеликс», в котором рассказывается о галлах, сумевших с помощью волшебного напитка отразить атаку римлян.

Правда, в отличие от этой истории, у нас будет не так много воинов – мы решили немного ужать масштаб происходящего. Кстати, именно благодаря ленте «Астерикс и Обеликс» в игровом мире появилось племя Norsemen. Мы соединили образы викингов и кельтов, получив, таким образом, первую расу. Другими источниками вдохновения можно по праву считать книгу «Затерянный Мир» Артура Конан Дойля, сериал «Динотопия», фильмы «Юрский период» и «Звездные врата».

Вместе с компанией **Men-in-Text**, специализирующейся на сценариях, и с моими хорошими друзьями нам удалось придумать отличную сюжетную линию. Это была длинная история, берущая начало в доисторические времена и заканчивающаяся днем сегодняшним. Однако лишь часть этой фабулы попадет в игру. Почему? Потому что на воссоздание всех исторических событий, заложенных в сюжете, ушла бы чертова прорва времени. Поэтому неудивительно, что не все описанные в диздоке «фишки» попадут в проект.



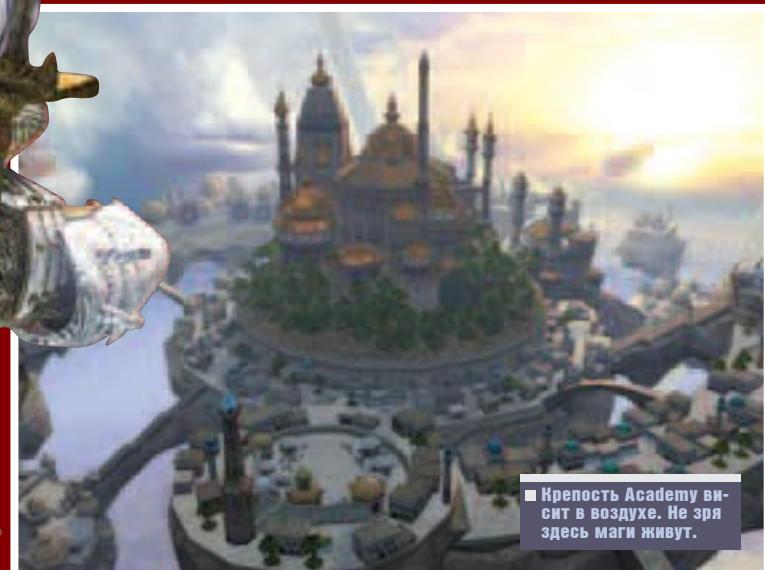
Кстати, тогда же возникла идея с параллельным миром, коим является игровая вселенная (более подробно о сюжете можно узнать из нашего превью, опубликованного в десятом номере за 2005 год – прим. ред). Мы привнесли элементы фантастики для того, чтобы как-то объяснить наличие в Urs, т.е., прости, **Paraworld**, людей. По-моему, у нас это отлично получилось!

## НОВАЯ КРОВЬ

Мы планировали сделать «чистокровную» RTS – ни о каком гибридце, сочетающем в себе элементы разных жанров, речи и не шло. Тем не менее, нам хотелось привнести в жанр что-то новое, ведь, по сути, RTS давно не развивается, а стоит на месте. Необычный сеттинг Paraworld, думаю, можно считать нововведением.

На сегодня это все. Другие подробности о разработке нашей игры ты узнаешь из следующих номеров.





Любая игра – это большое кирпичное здание. Если строители трудились абы как, домишко в один прекрасный день развалится. Применительно к компьютерной игре это означает, что все детали геймплея должны быть вылизаны до зеркального блеска. Но как тогда сохранить целостность проекта, дабы геймер не рассеял внимание на мелочи? С этой проблемой мы столкнулись, когда корпели над особенностями рас. Впрочем, обо всем по порядку.

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

## КАЖДОМУ ПО СПОСОБНОСТИ

Текст: Команда NoMMV

### В ОТВЕТЕ

О каком бы этапе разработки *Heroes of Might and Magic V* мы ни говорили, определяющим в рассказе станет слово «ответственность». И это неспроста, потому что многомиллионная армия поклонников серии ждет от нас отличную игру. Приходится вновь и вновь напоминать об этом, дабы лишний раз подчеркнуть: любое, даже самое очевидное решение, принимается нами только после тщательного анализа. Мы неоднократно говорили о том, что NoMMV изначально позиционируется не как революция в рамках знаменитой серии, а как ее эволюция. Эволюция же всегда предполагает более продуманный и сбалансированный игровой процесс.

### НОВОЕ

Определившись с расами, мы решили наделить их уникальными свойствами, которые отражали бы идеологическую суть той или иной фракции. Удивительно, но эта вроде бы логичная идея в играх серии NoMM в полной мере реализована не

была. Так что нам предстояло стать первоходцами.

Почему «в полной мере»? Да вспомним хотя бы навык Necromancy – «фишку» обитателей цитадели Necropolis. Способность «штамповывать» скелетов наилучшим образом подчеркивала сущность Нежити и оказывала серьезное влияние на игровой баланс.

В общем, дело оставалось за «малым» – подобрать равноценные особенности для других рас.

### ЛУЧШИЕ СТОРОНЫ

Уникальные способности мы придумывали после детального изучения характеристик фракций: их истории, мировоззрения, отличий во внешнем облике. Очевидно, например, что вояки расы Haven, преданные девизу «Честь, Долг, Порядок», должны быть прекрасно организованы на поле боя и быстро обучаться военному делу. Так, после продолжительного мозгового штурма, появилась способность Training. Это новая для



серии возможность тренировать Peasant до уровня Archer, Archer до Squire, Squire до Clerics, a Clerics до Cavalier. Чтобы ей воспользоваться, необходимо построить Training Grounds и потратить «кругленькую» сумму золотых. Герой, кстати, способен снизить стоимость тренировки, изучив соответствующий навык. Грамотно решая хозяйственно-ролевые задачи, можно собрать мощную армию.

Маги крепости Academy, посвятившие свою жизнь знаниям, научились самостоятельно собирать мини-артефакты. Возможность Artifice также нова – ни в одной игре серии ее не было. Раскрывать все подробности относительно этой «фишки» мы не будем – очень уж хочется сделать геймерам сюрприз.

Дизайнеры долго думали над тем, каким же умением наделить войска Inferno, чтобы подчеркнуть их жестокость и непредсказуемость на поле битвы. В итоге порешили на том, что Gating – способность вызывать подкрепления из преисподней – это как раз то, чего демонам не хватало раньше. Как показали многочисленные эксперименты, появление на поле боя дьявола – необычайно эффектное и неожиданное событие.

Помучались мы и с особенностями эльфов, обитателей замка Sylvan. Но, в итоге, приняли очень, на наш взгляд, остроумное решение. Эльфийские герои могут вызывать в своих существах чувство ненависти к определенному противнику.

Жажда мщения – умение под названием Favored Enemy – поможет нанести вражине более серьезный урон. Обрати внимание, как вроде бы чисто техническая деталь приобрела в мире HoMMV эмоциональную насыщенность.

Не остались обделенными и темные эльфы из крепости Dungeon. Они получили Elemental Vision – магическую интуицию и способность чувствовать, какой из четырех элементов стихии соответствует каждому присутствующему на поле боя существу. Эта особенность открывает новые тактические возможности, позволяя использовать боевые ресурсы более эффективно. Ведь твои соратники нанесут больший урон тому противнику, который придерживается противоположной им стихии.

Разумеется, это далеко не все уникальные умения рас – часть из них держится в строжайшем секрете.

## ПЕРЕЖИВАНИЯ

Фанаты сериала днем и ночью возбужденно обсуждают на форуме проекта игровой баланс: «А сможет ли Nival при таком количестве нововведений сохранить равновесие между расами? А не думаете ли вы, что Haven сильнее остальных? А вдруг эльфы окажутся самыми слабыми?». Мы спешим успокоить всех геймеров, переживающих за судьбу проекта: баланс для нас – один из наиболее важных элементов проекта. Мы просчитываем невероятные комбинации и скрупулезно продумываем все незначительные элементы игровой механики. Отличным подспорьем в этом нелегком деле стал бета-тест, указавший на перекосы в балансе. Так что твое волнение, дорогой поклонник сериала HoMM, вполне понятно и где-то уместно, но... вряд ли оправданно.





## ПЕРВЫЕ ЧАСЫ ЖИЗНИ



■ Мужик, кажется, засмотрелся на пролетающую мимо птичку...



Текст: Елена Худенко

■ Когда Чужие наступают, мало что остается целым.

# MAELSTROM

Дорогой читатель, приветствуем тебя на страницах первого дневника проекта *Maelstrom*. Ровно через год после старта разработки и за девять месяцев до релиза мы открываем завесу тайны над игрой. Не пропусти, ведь в этом и следующих материалах тебя ждет только самая интересная информация!

Но сначала несколько слов о том, как начиналась разработка проекта. Итак, в мае 2004 года долгожданный «Периметр» ушел на золото, и мы задумались над тем, чем же заняться дальше. Конечно, без дела в то время никто не сидел: полным ходом шла работа над проектами из серии «Братья Пилоты 3D», создавалось дополнение «Периметр: Завет Императора». Юмор и возвращение в Психосферу – это, безусловно, прекрасно, но мир требовал новой эпической саги...

### ЗА ДЕЛО!

Нужны были решительные действия. Слава Богу, наши геймдизайнеры не стушевались, а пошли в наступление, крупными штрихами обозначив концепцию новой игры. В ходе продолжительного мозгового штурма они выделили главные особенности, фундамент будущего проекта. От «Периметра» игра унаследовала изменяемый ландшафт. Но только с тем условием, что поверх-

ность Земли будет честно взаимодействовать со всеми игровыми объектами. К тераформингу добавились два элемента, которые до сих пор в стратегиях были не более чем декорациями или препятствиями, – вода и ветер. Мы решили, что нам вполне по плечу немного «оживить» эти стихии. Более подробно об этом мы расскажем в одном из следующих дневников.

Ежедневно в светлых головах сотрудников **KDV Games** рождались новые идеи, которые мы обсуждали, принимали или, напротив, откладывали в долгий ящик. Постепенно, строчка за строчкой, формировался первый набросок концепта тогда еще безымянной игры. В то время он выглядел примерно так (будущие разработчики, внимание, вам ведь тоже когда-то предстоит писать подобное!): «Земля, не слишком отдаленное будущее. В результате глобальной экологической катастрофы и климатических изменений большая часть планеты была затоплена. Лишь на месте возвышеннос-

тей образовались группы островов. Остатки человечества раскололись на две части: высшее сословие, оставшееся на суше и назвавшее себя *Highlanders*, и основную массу людей – отщепенцев, именовавшихся *Seamen*. Они обосновались на затопленных территориях и посему постоянно приспосабливались к жизни на воде.

*Highlanders* (Горцы) – раса, воздвигнувшая на уцелевших островках цивилизации высокотехнологичные мегаполисы и небольшие хорошо защищенные города. Их войска немногочисленны, но безупречно вышколены. Горцы частенько совершают авианалеты на враждебные территории и используют разрушительное космическое оружие.

*Seamen* (Водники) живут в открытом море на огромных платах, старых судах и прочих посудинах. Еду, энергию и сырье добывают из океана. После катастрофы они мутировали (в результате чего у них появились жабры и перепонки), приспособившись, тем самым, к существованию

в водной среде. Армия многочисленна, однако, вооружена далеко не по последнему слову техники. Отщепенцы частенько применяют химическое и биологическое оружие, а также используют водные и подводные юниты, которые порой достигают огромных размеров (как, например, левиафан).

Причиной экологической катастрофы на Земле стал вихрь-воронка, внезапно возникший над Антарктидой. Впоследствии это природное явление получило звучное название Maelstrom. В процессе игры выясняется, что Maelstrom вызвали *Aliens* (Пришельцы), жаждущие захватить Землю».

## ЗАВТРА БЫЛ АПОКАЛИПСИС

Вооружившись концепт-ом и прототипом нового движка, мы отправились на туманный Альбион, дабы показать товар лицом нашим британским партнерам из **Codemasters**. Как ты уже догадался, переговоры прошли успешно. Проект обрел западного издателя и официальное название **Maelstrom** – в честь стихийного бедствия, обезобразившего планету.

Первый концепт-документ, с выдержкой из которого ты ознакомился выше, был коротким и лишь в общих чертах описывал игру, сюжетную завязку и стороны, участвующие в битве за судьбу планеты. И если постапокалиптический сеттинг был принят нами единогласно, то при обсуждении рас к единому мнению удалось прийти не сразу. Азартные и эмоциональные дизайнеры срывали голоса, предлагая и отстаивая свои варианты. В перепалки, кстати, встревали и наши западные коллеги. Дело в том, что у сотрудников Codemasters есть очень хорошая привычка – они участвуют в обсуждении всех аспектов издаваемых ими проектов. Почему хорошая? Да потому что советы этих профессионалов – отличное подспорье для нас. Больше всего разногласий вызвала раса Пришельцев. У каждого дизайнера было свое мнение о том, как же должны выглядеть Чужие, и как они попали на Землю. Кто-то с пеной у рта доказывал, что инопланетные гости пожаловали к нам



■ Вертолеты и разрушенные высотки на фоне фиолетового неба. Романтика...



■ Это не Action, это RTS.

через портал-телеport, другие считали, что Пришельцы прилетели из другого измерения на космическом корабле...

## А НА САМОМ ДЕЛЕ

Если ты внимательно читал превью на Maelstrom в предыдущем номере, то, наверняка, заметил, что наше первоначальное виденье проекта со временем изменилось. За год разработки тоталитарные Горцы эволюционировали в научно-религиозную корпорацию «Восхождение» (Ascension), мутанты-Водники избавились от жаб, и, вооружившись до зубов, превратились в ветеранов старой гвардии – Ремнантов (Remnants). Пришельцы несколько раз меняли облик, то напоминая чудовищ из кошмаров



■ Вода и отражения в ней выглядят превосходно! А ведь это скриншот из ранней версии игры.



■ Нет, это не скриншот из *Ex Machina*. В Maelstrom тоже появятся боевые грузовики.

Гигера, то становясь более человечными. Мы не могли изобразить их слишком отвратительными, ведь игрокам предстоит пройти целую кампанию за Пришельцев.

Подробнее об этих и других метаморфозах мы расскажем в следующих дневниках. Кстати, большая просьба: что бы ты и не узнал о Maelstrom, ни в коем случае не жалей о вычеркнутых нами «фишках». Будь уверен: что ни меняется – все к лучшему! Этой мудрой мыслью мы и завершим наш первый дневник. До новых встреч!



Текст: команда Hard Truck Tycoon

В одном из прошлых номеров мы рассказали тебе о грузовиках, которые есть в *Hard Truck Tycoon*. Игра уже вышла, но интересные темы остались. В этот раз наша бравая команда поведает о том, где эти железные буйволы ездят, а именно о картах.

# КАРТОЧНАЯ ИГРА

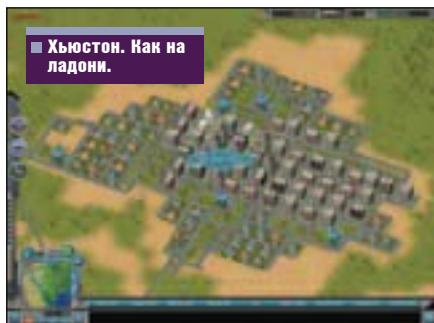
## КАРТЫ ИГРАЛЬНЫЕ

В самом начале разработки мы собирались на празднование релиза «**Карибского кризиса**» – нашего предыдущего творения. Как водится, после непродолжительного чаепития в ход пошли бодрящие напитки. На волне всеобщего веселья сотрудники компании начали обсуждать планы на будущее. Разговор зашел о картах. Кто-то, вынув новую колоду игральных карт, предложил сразу же рассмотреть вопрос предметно. Вот так незатейливо, как бы невзначай, и началась работа над картами в проекте *Hard Truck Tycoon* (HTT).

Первоначально все думали, что карты будут четырех мастей. Вот только нас терзали сомнения – как же определять козыри? Но потом, несколько разобравшись в ситуации, в дело вступили геймдизайнеры. Они и объяснили, что делать все надо совсем иначе. Оказалось, что игральные карты можно оставить в стороне, нужны карты игровые, отображающие местность, по которой будут ездить наши грузовики. Тут-то светлые умы студии и начали генерировать отличные идеи...

## КАРТЫ ИГРОВЫЕ

Многим из нас хотелось изобразить пустынные местности Чукотки, садики южной Украины, а то и знаменитую трассу Париж-Дакар. Однако первое же обсуждение концепции проекта огорчило всех



сторонников экзотики. Ведь действие игры, которая отражает развитие крупной транспортной империи с 60-х годов XX века до наших дней, может происходить только в одной стране мира – США. Именно так абстрактная задача начала приобретать реальные очертания. После того как команда определила страну «проживания», страсти поутихли, а работа закипела. Мы изучили экономические, географические и транспортные атласы Нового света. Однако определенные географические и экономические особенности не позволяли «подключать» некоторые территории в игру. Ты спросишь: «А что это за особенности-то такие?» Мы ожидали подобные вопросы и подготовили необходимые объяснения. Возьмем, к примеру, американский штат Калифорния. Как же там хорошо! И тепло, и светло, и миллионы – хоть пруд пруди. Одно плохо – промышленность в Калифорнии, мягко говоря, чахлая. Следовательно, работы для наших грузовиков нет. Можно, конечно, специально «натыкать» в этот штат лесопилок, сталелитейных заводов и нефтяных концернов, но тогда игроки нас точно не поймут.

## РЕАЛИСТИЧНОСТЬ

Таким образом, перед коллективом проекта встал новый вопрос – насколько игра должна быть правдоподобной? Очевидно, что абсолютной реалистичности в изображении местности, объектов и юнитов достичь практически невозможно. Разработчики всегда уделяют большее внимание тем элементам, которые на-

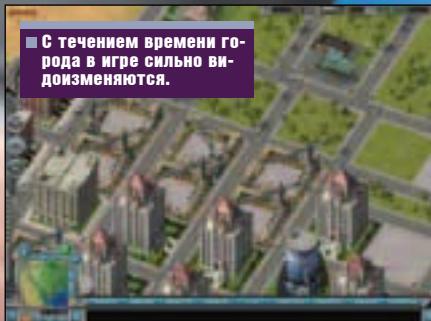


иболее важны в каждом конкретном случае. После очень долгой и кропотливой работы мы приняли, на наш взгляд, единственно верное для экономического симулятора решение. Раз игра затрагивает значительный промежуток времени, надо, в первую очередь, правдоподобно воссоздать саму экономическую ситуацию в нужном регионе в нужное время. При этом за словосочетанием «экономическая ситуация» кроется очень сложный комплекс разнообразных факторов. Это развитие и дорожной сети, и объектов инфраструктуры, и промышленности, и городов! Под все эти особенности и подбирался парк автомобилей, а также жилые здания, промышленные сооружения и прочие объекты, отражающие характерные черты американской архитектуры того периода.

В итоге, учитывая сложность стоящей перед нами задачи, мы выбрали штаты Техас, Орегон и Вайоминг, так как они лучше всего отвечали всем дизайнерским требованиям. Естественно, мы старались максимально точно воссоздать ландшафты этих территорий. Но без некоторых отступлений все-таки не обошлось. Чтобы дать игроку Большую власть над происходящими на экране событиями, мы ввели опцию «трансформация ландшафта»

(она же – «терраформинг»). То есть, геймер может, как и в *Sim City*, избавляться от мешающих ему низменностей, возвышеностей или, наоборот, создавать их. Это открывает совершенно новые возможности игры. Можно, к примеру, усложнить жизнь конкурентам, предоставив в их распоряжение участок неровной земли. Враждебным компаниям придется строить более дорогие транспортные сети. Сам же игрок может избежать подобного строительства. Введение данной опции вызвало появление некоторых специфических требований к игровым картам. Нам даже пришлось определить некую среднюю «плотность насыщения» территории «декоративными» элементами, типа лесов и

водоемов. Из-за этого с игрового поля исчезли некоторые небольшие населенные пункты, мелкие речушки и другие незначительные объекты. Еще с одной трудностью мы столкнулись при воссоздании городов. Это было вызвано тем, что с 60-х годов XX века по сегодняшний день все мегаполисы претерпели сильные изменения. Для того чтобы отобразить эти изменения, нам пришлось разыскать архивные фотографии нужных городов. Тщательное изучение фотоматериалов принесло свои плоды. Надеемся, игрокам будет приятно наблюдать, как города растут и ширятся, как меняются формы зданий и улицы. Мы постарались сделать этот процесс максимально правдоподобным.



■ С течением времени города в игре сильно видоизменяются.





## ЗВУКИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

В сегодняшнем дневнике, мы, как и обещали, расскажем об озвучивании проекта. Ты узнаешь о музыкальных группах, принявших участие в работе над саундтреком, а также о Сергееве Стиллавине и Геннадии Бачинском – двух ди-джеях радио MAXIMUM, а с недавних пор и ведущих телеканала MTV.

### «ЗДЕСЬ ЛЮДИ РАБОТАЮТ. А ТЫ ЧТО?»

Поскольку Геннадий и Сергей – персоны знаменитые, «добраться» до них очень сложно. Однако нам все-таки удалось пригласить известных радиоведущих для озвучки проекта. Вопреки ожиданиям, процесс записи проходил непросто. Сергей Стиллавин, конечно, очень старался, но слишком уж часто использовал

«крепкие» словечки, абсолютно неприемлемые для нашей игры. Бачинский и Стиллавин, кстати, не читали по бумажке, потому что никакой бумаги не было и в помине. Мы выдали ребятам только



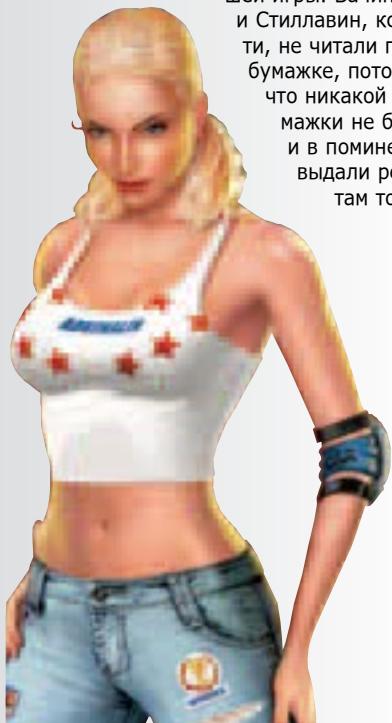
биографии гонщиц и запустили игру. Немного погоняв, они принялись комментировать все, что происходило на экране. Вскоре Сергей и Геннадий так разошлись, что прошлись не только по игре, но и по всему остальному. Под горячую руку (хотя, правильнее было бы написать «горячий язык») попали и разработчики. Так, читая биографию одной из девушек, Геннадий неистово воскликнул: «Покажите мне человека, который вот это ВСЕ придумал?». Понятно, конечно, радиоведущий под конец рабочего дня устал, а тут еще Стиллавин начал потешаться, раздражая коллегу. Взбешенный Геннадий задал вопрос: «Сергей, вот зачем ты сюда ходишь? Здесь люди работают, а ты что?». Сергей, закатываясь громким смехом, выдал: «Гена, я просто позволяю тебе оттопыриться!». После этой фразы на полу от хохота каталось и руководство Gaijin, и пиарщики «1С».

### МАЛО МЕСТА!

Наконец-то вставив записанные фразы в игру, мы вдруг обнаружили «небольшую» проблему. Все настолько увлеклись записью комментариев, что совсем позабыли о размерах полученных файлов. В итоге, записанные реплики настолько «утолстили» игру, что она перестала вмещаться на заранее подготовленные для нее два CD. Пришлось, к сожалению, кое-что вырезать, хотя делать это совсем не хотелось. Впрочем, не так давно мы выложили в интернете видеоролик из игры, в котором прозвучало то, что по тем или иным причинам в «Адреналин» не попало. Геймерам, которым полюбилась игра, наверняка будет интересно это послушать.

### ЭКСКЛЮЗИВ

Но помимо голосов комментаторов, в нашей игре есть куча самых





■ Бачинский и Стиллавин были приглашены на презентацию игры в качестве ведущих. С привычной для них ролью Геннадий и Сергей справились на «отлично»!

разных звуков. С ними мы тоже изрядно намучились. Если для озвучивания восторженных взорглов толпы возле трасс и прочих «мелких» шумовых эффектов, вроде удара машины об отбойник, мы лицензировали специальную аудио-библиотеку, то с ревом двигателей поступили иначе. Для придания большей реалистичности, мы обратились к британской звукозаписывающей компании, которая предоставила нам эксклюзивные, записанные с реальных машин звуки работы двигателей. Вообще над «Адреналин. Экстрим Шоу» поработали многие звукорежиссеры России: сотрудники «1С», наш гайдзинский звукорежиссер Павел Стебаков, а также Алексей Меньшиков, ранее трудинувшийся над аудио-эффектами в проекте **«Вивисектор: Зверь внутри»**.

## ЛИЧНОСТИ

Вторая «звуковая» особенность игры «Адреналин. Экстрим шоу» – саундтрек. На ранних этапах разработки мы не знали, какой получится игровая музыка. Только ближе к финалу окончательно определились со стилем музыки – в игре должен был звучать рок. На наш взгляд, рок идеально подходит для драйвовых гонок вроде «Адреналин. Экстрим шоу» (и, судя по отзывам, игроки думают так же). Авторами же саундтрека выступили такие коллективы, как «Черный обелиск», Chiron (англоязычный проект группы «БИ-2»), Repentance, Purgen и некоторые другие.

Конечно, для лицензирования песен известных групп нам пришлось немало побегать по офисам крупных музыкальных компаний и заплатить весьма приличные деньги. Но чего не сделаешь ради геймеров? После выхода игры мы вручили каждому музыканту по экземпляру и спросили: «Ну, как? Нравится?». Вокалист группы Repentance Влад Смирнов, немного погоняв и с грустью сказал: «Эх, надо было

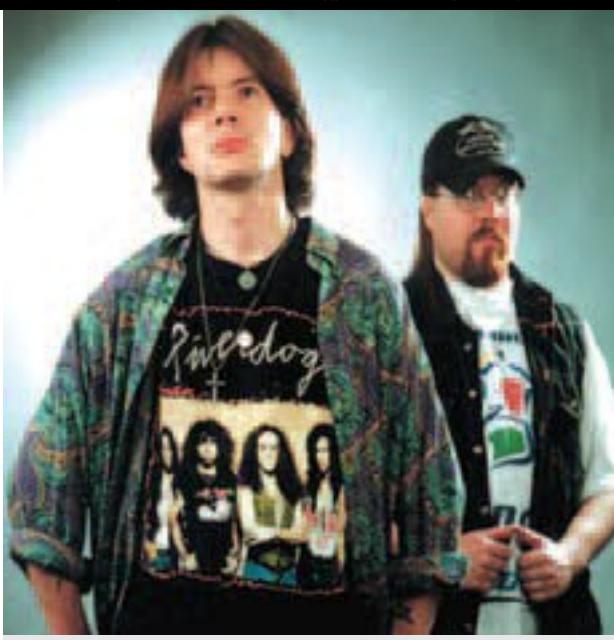
сделать песню об игре». Если «Адреналин. Экстрим шоу» станет серией, у Влада еще будет время осуществить намеченнное.

## А ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Проект оправдал наши ожидания на все 100%. Российские геймеры очень хорошо приняли «Адреналин. Экстрим шоу». Если все пойдет так, как задумали, игра вскоре дебютирует на Западе. Надеемся, тамошние поклонники гонок оценят наше творение по достоинству. Ну, а пока мы сосредоточились на работе над другими крупными проектами, анонс которых пока еще не состоялся (за исключением **«Волкодава»**). Впрочем, и о сиквеле «Адреналин. Экстрим шоу» мы не забываем, но всему свое время. Следи за рубрикой «Дневники разработчиков» и ты узнаешь все первым!



■ Вокалист группы Repentance Влад Смирнов. Его песня Choose or Loose звучит в главном меню «Адреналин. Экстрим-шоу».



■ В игре звучит несколько песен группы Electric Land.



■ Их лица знакомы не всем. Зато голоса – многим!



Текст: Команда «Храбрых Гномов»

# ГНОМЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

**Здравствуй, дорогой читатель. В сегодняшнем дневнике мы окунемся в историю сериала «Храбрые Гномы», узнаем о том, кто создавал главных персонажей, и почему в игре нет амазонок.**



1

■ Нет, это не две елочные игрушки. Это герои нашей первой игры.

## ХРАБРЫЕ... АМАЗОНКИ!

Тебе, наверное, интересно, почему же мы решили делать игры о гномах? Ведь вместо них прекрасно смотрелись бы великаны, киборги, борцы армии спасения или даже воинственные амазонки, облаченные в шкуры убитых носорогов. Ответ прост: мы хотели создать забавных, симпатичных, мужественных (читай «храбрых») персонажей, которые были бы интересны мужчинам и женщинам, взрослым и детям. В то время все в нашем коллективе увлекались творчеством великого писателя Джона Рональда Руэла Толкиена, автора саги «Властелин Колец». Наверное, именно из-за любви к созданным Толкиеном сказочным мирам нам пришлась по душе идея игры о гномах, которую предложили художник Марат и программист Андрей. Они вдвоем и стали авторами первоначальной концепции нового проекта. Марат так вдохновился собственной задумкой, что даже рисовал персонажей «живьем», не тратя время на эскизы.

Примерно в то же время во внешнем облике гномов появился определенный символизм – мага одели в синий плащ (этот цвет в европейской культуре ассоциируется с магией), а воина – в красные одежды (цвет крови). Во всех играх сериала герои выглядели именно так.

## ГНОМЫ И ЛЮДИ

Вообще, гномы – существа очень популярные. Наверное, они стали столь известными благодаря Толкиену и братьям Гримм, в произведениях которых гномы предстают ужасно занятными коротышками преклонного возраста с длинными бородами и в забавных головных уборах. Хотя бывают без шляп... И без бороды. И... Каким же тогда должен быть настоящий потомственный гном? Работая над серией, мы так и не нашли однозначного ответа. Посмотри сам: наши герои в разное время выглядели по-разному! Если в первой части они казались смешными карапузами (рисунок №1), то во второй гномы стали более взрослыми (рисунок №2). Кстати говоря, персонажей второй *Brave Dwarves* рисовали не наши сотрудники, а художники со стороны. Узнать о том, какими мыслями и чувствами они руководствовались при работе над обновленными образами, нам уже не суждено. После выхода второй части всем стало ясно, что *Brave Dwarves* – это полноценный и весьма популярный сериал. Потому персонажей для третьей игры – *Back for Treasures* – мы решили создавать сами. Делать братьев-гномов взялся Алексей, ведущий художник нашего сегодняшнего проекта «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени». Новый подход подразумевал

■ Персонажи третьей игры серии выглядели именно так.



3

2



4



5



7

создание качественных эскизов и эффектной анимации для героев. Именно Алексей нарисовал персонажей такими, какими их многие помнят до сих пор (рисунок №3). К началу работы над Back for Treasures в студии появилась байка о том, что прототипами для гномов стали два наших сотрудника. На мага подписали специалиста по связям с общественностью, а воином выбрали тестера и, по совместительству, архитектора уровней. Смирившись со своей участью, оба подошли к вопросу творчески – маг начал сочинять для себя диалоги, а воин пристрастился время от времени гоняться за программистами с большим топором, угрожая расправой, если те не устроят обнаруженные баги. Ну, а потом мы взялись за игру «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени». В новом проекте все, в том числе и веселые коротышки, должно было стать трехмерным. Дабы предоставить моделлеру качественные рисунки, наш художник подготовил изображения гномов в разных ракурсах. Результаты ты можешь увидеть на рисунке №4.

### КАК ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КОСЫ

Как будут выглядеть гномы в будущем? Сейчас этого не знает никто. Нашему художнику, например, очень нравится



6

скандинавский облик гнома (рисунок №5). Но в том, что такой коротышка когда-нибудь будет бегать по зеленым полянам, мы не уверены. Хотя, кто знает. Вполне возможно, следующий эпизод саги расскажет историю гномых девушек...

С женским образом в «Храбрых Гномах», кстати, связана интересная история. Еще весной 2003 года наш художник Алексей возмутился отсутствием у коротышек подружек и для услады собственного творческого эго нарисовал девушку-гнома. Дама получилась весьма воинственной, с неплохими «формами» и длинными рыжими косами (рисунок №6). Однако по воле гейм-дизайнера ее перерисовали. Она стала куда более миловидной, лишилась меча, щита и одной косы (рисунок №7). Эта мадемуазель – уже не воин, а хранительница домашнего очага, за которой ухаживают главные герои. Девушку, кстати, зовут Кая. На сегодня все. Надеюсь, история «Храбрых Гномов» тебе понравилась. Мы встретимся ровно через месяц и расскажем о новых подробностях разработки. Оставайся с нами!

## Корпус-сейф от Zalman

Если ты не любишь жужжание вентиляторов и готов серьезно вложиться в шумоизоляцию компьютера, то компания **Zalman** представит тебе такую возможность. На прилавках появился новый корпус *TNN 300*. Аббревиатура этого семейства расшифровывается как *Totally No Noise* – «совершенно без шума». Конструкция оснащена комплектом тепловых трубок с радиаторами разных размеров для охлаждения CPU, северного моста чипсета, графического процессора видеокарты и блока питания. В итоге мы получаем очень тихий компьютер, издавать звуки в котором будет лишь винчестер и DVD-привод. Алюминиевые стенки корпуса выполняют роль дополнительного радиатора, а на специальной подставке *TNN 300* можно поворачивать на 360 град. Кроме всего прочего, модель оборудована бесшумным блоком питания на 350 Вт, пультом дистанционного управления и специальными ножками для установки системной платы и снижения ее температуры. Собирать ПК в подобном корпусе можно только из рекомендованных компаний Zalman компонентов. Список поддерживаемых CPU и графических адаптеров ограничен процессорами *Intel Pentium 4* до 2.8GHz и *AMD Athlon 64* с индексом не выше 3500+, а наиболее мощные видеокарты – *ATI X700 PRO* и *GeForce 6600*. Размеры корпуса составляют 330x230x470 мм, а вес – 14.74 кг, но самое необычное – это цена. Модель *TNN 300* продается по \$800.



## Переносной компьютер за \$100?

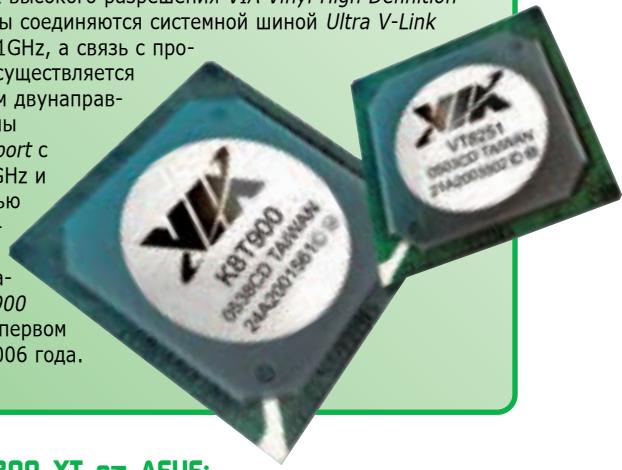
Ты, наверное, видел фонарики, работающие без батареек? Надо лишь обладать развитой кистью и быстро-быстро нажимать на рычаг генератора, тогда он будет подпитывать лампочку. Ноутбук, функционирующий от подобной мускульной «электростанции», мог бы показаться утопией, если бы за его создание не взялись такие крупные компании, как **AMD, Google, Red Hat, Brightstar Corp** и **News Corp**. Участники проекта, автором которого является профессор **Николас Негропонте** из **Массачусетского технологического института**, уже сделали взносы в размере \$2 млн. Их цель – сделать максимально дешевый ноутбук, предназначенный для детей из развивающихся стран. К слову сказать, Бразилия, Таиланд и Египет уже выразили желание приобрести от 500 тысяч до 1 миллиона таких лэптопов. Разумеется, конфигурация ноутбука не поражает воображение: 500-мегагерцовый процессор от AMD, 8-дюймовый ЖК-экран, ОС *Linux*, четыре USB-порта, Wi-Fi-адаптер, а вместо HDD будет установлено 1Gb флеш-памяти. Внимание привлекает к себе не только ручка, покрутив которую минуту, можно заставить работать аккумулятор все десять, но и форм-фактор ноутбука – корпус способен раскрываться в обе стороны, превращаясь из ПК в планшет или электронную книгу с сенсорным экраном. Стоимость компьютера для «целевой аудитории» составит \$100 за штуку, однако на рынках развитых стран такие ноутбуки будут продаваться за \$200. Планируется, что от пяти до десяти миллионов подобных компьютеров выпустят уже в 2006-2007 годах.



## VIA K8T900:

### новый чипсет для процессоров AMD

Компания **VIA** выпустила новый чипсет **VIA K8T900**, предназначенный для процессоров от **AMD** – *Opteron, Athlon FX, Athlon 64, Athlon 64 X2* и *Sempron* в форм-факторах *Socket 940, Socket 939* и *Socket 754*. Используемая архитектура *Flex Express* позволяет подключить одну графическую плату по шине *PCI-E x16* либо две по *PCI-E x8*. Поддержка *SLI* на данный момент возможна с драйверами *ForceWare 71.24*, а вот более поздние версии блокируют использование этой технологии на материнских платах, основанных не на чипсах **NVIDIA**. О совместимости с *CrossFire* ничего не сообщается, однако можно предположить, что **ATI** куда более лояльно, нежели калифорнийская компания, относящаяся к объединению двух своих видеокарт на сторонних чипсах, вскоре «пропишет» K8T900 в своих новых драйверах. Кроме того, продукт VIA имеет собственную альтернативу *SLI* и *CrossFire* под названием *MultiChrome*. Эта технология позволяет суммировать «усилия» вышедших в ноябре из лабораторий VIA графических адаптеров *Chrome S2x* (*S3 Chrome S27* и *S3 Chrome S25*). По своей производительности эти видеокарты находятся между моделями *GeForce 6600 GT* и *6600*. Возвращаясь к чипсету, отметим, что южный мост позволяет подключить до двух шин *PCI-E x1*, пять плат *PCI*, до четырех устройств *SATA 2* с пропускной способностью 3Gb/s и двух каналов *PATA133*, до восьми портов *USB 2.0* и обеспечить звук высокого разрешения *VIA Vinyl High Definition Audio*. Мосты соединяются системной шиной *Ultra V-Link* с частотой 1GHz, а связь с процессором осуществляется посредством двунаправленной шины *HyperTransport* с частотой 1GHz и разрядностью 16bit. Материнские платы на базе VIA K8T900 появятся в первом квартале 2006 года.



## Radeon X1800 XT от ASUS:

### с блоком питания и манипулятором

Компания **ASUS** представила эксклюзивную версию флагмана из Ка-нады. Модель *EAX1800XT TOP* функционирует на частотах 700MHz (ядро) и 1.6GHz (память). Напомним, что у стандартной версии эти значения составляют соответственно 625/1500MHz. Подобную «крыть» инженеры смогли обеспечить благодаря специально разработанной конструкции системы охлаждения. Еще одна любопытная особенность видеокарты – собственный блок питания. Очевидный плюс такого подхода заключается в полной независимости от мощности БП компьютера – достаточно воткнуть комплектный кабель в ближайшую розетку. В комплект поставки графического адаптера, помимо инструкции, кабелей, переходников и полной версии игры *King Kong*, входит также манипулятор *XitePad*.

Рекомендованная цена новинки будет даже

чуть ниже, чем у обычной версии

*Radeon X1800 XT*, – видеокарту планируют продавать за \$540.



## Флэшки Corsair: что мне снег, что зной...

Американцы из компании с пиратским названием **Corsair** выпустили новую серию портативных флэш-накопителей. Линейка включает в себя устройства серии *FlashVoyager Ultra-Durable* с емкостью памяти от 512Mb до 4Gb. По внешнему виду сразу видно, что девайс готов послужить добрую службу не только офисному работнику, но и путешественнику и даже морскому разбойнику. По заявлению создателей, важную информацию можно будет «таскать» с собой в отпуск, на лыжный курорт или море, так как прочный обрезиненный корпус позволяет карте работать в условиях повышенной влажности и в широком диапазоне температур. Флэшка оборудована интерфейсом *USB 2.0*, умеет защищать паролем раздел данных и поддерживает Plug&Play в *Linux*, *MacOS* и *Windows* начиная с Me и 2000 (для пользователей *Win 98* приложен специальный драйвер). Производитель дает на устройство гарантию в 10 лет. Новинка уже поступила на наш рынок. Цена версии объемом 4Gb составляет \$259.



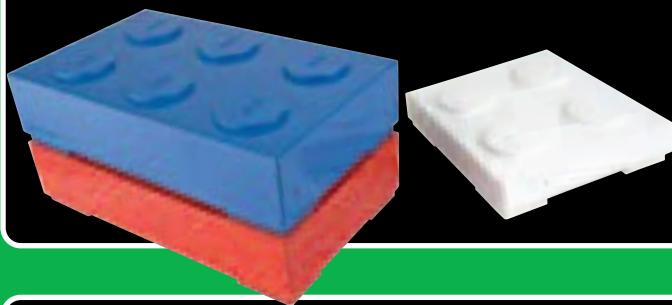
## Широкоформатный лэптоп с видеокартой ATI Radeon X700

Ноутбук, оснащенный видеокартой *ATI Radeon X700 128Mb*, 15,4-дюймовым широкоформатным экраном с разрешением 1680x1050 и встроенной веб-камерой, представила компания **Prestigio**. Модель называется *Nobile 1580W* и предназначена как для компьютерных игр, так и для работы, учебы и досуга. В зависимости от модификации, на лэптоп могут быть установлены процессоры от **Intel** серии *Pentium M 7xx* (1.6-2.0GHz, 533MHz FSB, 2Mb L2 Cache, 90nm) либо *Celeron M 3xx* (1.20GHz и выше, 400MHz FSB, 512KB/1MB L2Cache). Встроенная в ноутбук консоль *Audio DJ* с маленьким ЖК-экраном позволяет управлять музыкальными компакт-дисками, в том числе формата *MP3* без загрузки операционной системы. В зависимости от потребностей покупателей, *Nobile 1580W* может комплектоваться как Combo-приводом (для *DVD*-дисков только чтение), так и мульти-драйвом (чтение и запись *CD* и *DVD*). Кроме того, в модели предусмотрена опция установки аналогового или цифрового ТВ-тюнера. Встроенный модуль *Bluetooth*, факс-модем, гигабитный сетевой и *Wi-Fi* адAPTERы, а также полноценный набор портов (в том числе инфракрасный, 4x*USB*, *DVI*, *Serial*, *S/PDIF* и *S-Video*) позволяют подключить практически любые периферийные устройства. Кардридер 4-в-1 обеспечивает совместимость с наиболее популярными форматами карт памяти. Вес ноутбука, который уже появился в магазинах, со стандартной литиево-ионной батареей не превышает 3,4 кг, а рекомендованная стоимость в минимальной конфигурации составляет \$1650.



## LaCie выпускает винчестеры-кирпичики

Весьма необычные жесткие диски представила компания **LaCie**. Над внешним видом моделей серии *Brick – Desktop Edition* и *Mobile Edition* – основательно потрудился франко-японский дизайнер **Ора-Ито**. Из накопителей, стилизованных под элементы знаменитого *LEGO*, можно составлять произвольные конструкции. Внутри корпуса такого устройства находится 3.5-дюймовый жесткий диск вместимостью от 160 до 500Gb. Для связи с компьютером используется интерфейс *USB 2.0* или *FireWire 400*. Имеется и «мобильный вариант» с винчестером форм-фактора 2.5» и емкостью от 40 до 120Gb. В комплекте поставки есть фирменное программное обеспечение для быстрой архивации данных 1-Click Backup и утилиты для управления устройством. Накопители (белого, синего и красного цветов) уже появились на нашем рынке. Рекомендованные цены на десктоп-модификацию составляют от \$120 за 160Gb до \$400 за 500Gb. Мобильные версии стоят от \$100 за 40Gb до \$300 за 120Gb. Наличие *FireWire* интерфейса поднимает цену в среднем на \$30.



## Новая акустика от AVE

Новичок на рынке, российская компания **AVE**, анонсировала любопытные мультимедийные акустические системы *D90*. Это полноразмерные колонки фазоинверторного типа, в которых применена фирменная конструкция *D'Apollito*. В каждой «башне» за воспроизведение баса отвечает расположенный на боковой стенке динамик с внушительным 6-дюймовым диффузором. В обеих колонках «басовики» ориентированы внутрь стереобазы. Высокими частотами занимается 1" твитер с металлическим купольным излучателем, а средний диапазон делят между собой два 2.5" динамика. Мощность встроенного усилителя составляет 40 Вт на канал (RMS). Отделка выполнена под «темное дерево», передние панели покрашены черным лаком, а все ручки спрятаны в специальной боковой нише на одной из колонок. Ориентировочная розничная цена новинки составит \$110-115, а появится *AVE D90* в начале 2006 года.



# INTEL ПРОТИВ AMD

## Тестирование восьми процессоров

Текст: Иван Макаренко,  
Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

### Методика тестирования

В тесте приняли участие восемь современных процессоров стоимостью от \$80 до \$395. Нами были выбраны две наиболее предпочтительные (на момент тестирования) платформы для построения новой системы – на чипсетех *nVidia nForce 4 SLI (Socket 939 для моделей от AMD) и Intel 955X (LGA775 от Intel)*. Все «камни» были протестированы в пяти популярных играх: *Quake 4, F.E.A.R (MP Demo 1.1), Call of Duty 2, Half-Life 2 и Unreal Tournament 2004*.

### ЧТО мы тестировали

- Intel Celeron D 336
- AMD Sempron 64 3000+ (S939)
- Intel Pentium 4 521
- AMD Athlon 64 3000+
- AMD Athlon 64 3800+
- AMD Athlon 64 X2 3800+
- Intel Pentium D 820
- Intel Pentium 4 660

Если театр начинается с вешалки, то современный компьютер – с центрального процессора. Причина такого внимания к CPU заключается не только в самостоятельной важности этого компонента, но и в банальной совместимости. Исторически сложившееся соперничество **AMD** и **Intel** ставит тебя перед выбором, который надолго предопределит дальнейшие варианты апгрейда.

Мы рассмотрели процессоры с разъемами *LGA775* от *Intel* и *Socket 939* (*AMD*), позволяющие сконструировать систему на базе материнских плат с архитектурой *PCI-Express*. На наш взгляд, в 2006 году уже не стоит собирать игровую платформу с графическим разъемом *AGP* – подобные видеокарты стремительно исчезают из роад-мапов производителей, а многие новые модели уже не выпускаются. Не касаясь пока скоростных характеристик, заметим, что преимуществом рассматриваемых CPU от *AMD* (на базе *Socket 939*) является низкое тепловыделение (что означает не такие строгие требования к охлаждению), а процессоры от *Intel* «дружат» с современной (и дешевой) памятью *DDR2*.

Есть и еще один немаловажный момент. Сегодняшние игры, насыщенные полигонами, текстурами и многочисленными источниками освещения, сильнее зависят от мощности графического адаптера, нежели от процессора. Поэтому тестирование CPU в игровых приложениях является отчасти синтетическим исследованием – для того чтобы разница между производительностью «камней» была существен-

ной, приходится выбирать достаточно скромные разрешения экрана (1024x768 или 800x600 пикселей) и отключать сглаживание и анизотропную фильтрацию. В противном случае полученные результаты начинают «упираться» в скорость видеокарты – выставив 1600x1200 точек и активизировав AA и AF, мы получим практически идентичные значения fps.

Тем не менее, маломощный процессор также способен ограничивать скорость всей системы и «слабые» режимы позволяют выявить этот «потолок». Итак, предлагаем твоему вниманию ознакомиться с CPU, которые мы протестировали.

### Intel Celeron D 336

По традиции, начнем с самого недорогого участника. В первую очередь, надо заметить, что предыдущее поколение «Селеронов», основанных на ядре *Northwood*, показывало достаточно невысокую скорость в играх. Однако линейка *Celeron D (Prescott)* у *Intel* получилась вполне конкурентоспособной – во всяком случае, катастрофического отставания от *Pentium 4 521* тут не наблюдается.

Бюджетный процессор функционирует на частоте 2,8GHz, оснащен кэшем второго уровня 256Kb и умеет работать с 64-разрядными приложениями (в соответствующих ОС) благодаря наличию *EM64T*. Обрати внимание на хороший разгонный потенциал (мы без проблем подняли частоту до 3,75GHz) и приятную цену, позволяющую снизить суммарную стоимость платформы от *Intel*.

## AMD Sempron 64 3000+ (Socket 939)

Основным противником Celeron D выступает очень интересный *Sempron*. Это первый 64-разрядный бюджетный CPU от AMD, предназначенный для разъема Socket 939. По большинству параметров данный процессор является полноценным *Athlon 64 3000+* на ядре *Venice*. От старшей модификации этот «камень» унаследовал двухканальный контроллер памяти и гигагерцовую шину *HyperTransport*. Отличие лишь в урезанной до 128Кб кэш-памяти второго уровня. Цена этого CPU такая же, как и у его совместимых с *Socket 754* одноканальных «однофамильцев», что делает эту модель крайне востребованной. Преимущество заключается не столько в возросшей скорости, сколько в возможности собрать геймерскую систему на самой современной платформе AMD, потратив на процессор и материнскую плату сумму в пределах \$200.

## Intel Pentium 4 521

Представитель среднего ценового диапазона от Intel, с ноября 2005 года по январь 2006 подорожавший в российской рознице на \$13. Модель оснащена всеми современными технологиями процессорного гиганта. Тут есть функция снижения тактовой частоты при работе в спокойном режиме (например, в офисных пакетах) *Enhanced Intel SpeedStep (EIST)*. Присутствует также защита от вирусных атак связанных с переполнением буфера NX-бит (у AMD есть аналог *EVP*) и поддержка 64-битных операционных систем *EM64T*. По сравнению с Celeron D 336, размер кэш-памяти второго уровня увеличен в четыре раза, до 1Mb. Функционирует Pentium 4 521 (в номинале) на такой же, как и «младший брат», частоте – 2.8GHz.

## AMD Athlon 64 3000+

Перед тобой, пожалуй, наиболее популярный процессор 2005 года. Одна-

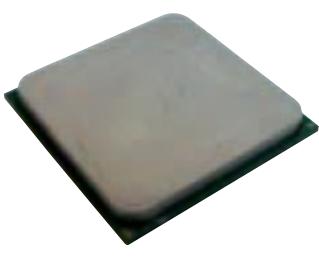
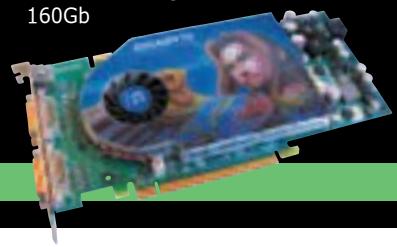
## ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

### Тестовый стенд AMD

- Материнская плата: MSI K8N Diamond
- Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Pro, AMD Box
- Память: 2 x 1Gb Samsung DDR400

### Тестовый стенд Intel

- Материнская плата: ASUS P5WD2
- Кулер: Intel Box
- Память: 2 x 1Gb Corsair DDR-II PC-5300
- Видеокарта: GigaByte GeForce 7800 GT PCI-E 256Mb
- Драйвера: ForceWare 81.94
- HDD: Samsung HD160JJ SATA-II 160Gb



### Intel Celeron D 336

\$80



Хотя этот CPU и оккупировал последние в нашем teste места, сколько-нибудь существенное отставание можно увидеть лишь в *Half-Life 2*. Процессорозависимый движок этой игры чутко реагирует на меньший по сравнению с *Intel Pentium 4 521* объем кэша и частоту шины, что выливается в 14% отставание. В остальных играх производительность *Celeron D 336* весьма невелик и существенным он вряд ли окажется в любых разрешениях, поэтому, собирая ПК на базе Intel, присмотритесь к этому недорогому «камню» с хорошими способностями к разгону.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 2,8  
Разъем: LGA775  
Количество ядер: 1  
Ядро: Prescott  
Частота шины, MHz: 533  
Размер L2 кэша, Kb: 256  
Техпроцесс, нм: 90



### AMD Sempron 64 3000+ (Socket 939)

\$107



На графиках производительности ты можешь увидеть, как влияет меньший объем кэша у *Sempron 64 3000+* по сравнению с *Athlon 64 3000+*. Впрочем, критичным это удешевление назвать язык не поворачивается и дефицит кэша заметен лишь в *Half-Life 2*. Разгонный потенциал у процессора очень неплохой – с частотой 2,4GHz в *Quake 4* он почти догоняет *Intel Pentium 4 660* стоимостью в четыре раза больше. В той же *Half-Life 2* *Sempron 64 3000+* обошел *Celeron D* достаточно существенно – почти на 8fps.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 1,8  
Разъем: Socket 939  
Количество ядер: 1  
Ядро: Venice  
Частота шины, MHz: 1000 (HT)  
Размер L2 кэша, Kb: 128  
Техпроцесс, нм: 90



### Intel Pentium 4 521

\$185



Во всех пяти играх *Pentium 4 521* оказался чуть медленнее даже бюджетного *AMD Sempron 64 3000+*. Впрочем, если ты занимаешься оверклокингом, то модель может тебе понравиться – разогнать процессор удалось до стабильных 4GHz. Правда, все современные *Prescott*ы быстро «упираются» в температурный барьер, и многое будет зависеть от кулеров и циркуляции воздуха в корпусе твоего компьютера. При работе же на номинальных частотах этот процессор показывает не слишком высокую скорость.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 2,8  
Разъем: LGA775  
Количество ядер: 1  
Ядро: Prescott  
Частота шины, MHz: 800  
Размер L2 кэша, Kb: 1024  
Техпроцесс, нм: 90



### AMD Athlon 64 3000+

\$196



Несмотря на рост цен на *AMD Athlon 64 3200+*, этот процессор по результатам наших тестов уверенно обходит всех соперников в диапазоне до \$200. Наиболее заметно это в *Half-Life 2*, а наименее – в шутере *FEAR*, где основные требования предъявляются к графической карте. Кстати, следующая в линейке модель *AMD Athlon 64 3200+* (частота – 2GHz) на момент завершения статьи продавалась за \$207, а *AMD Athlon 64 3500+ (2,2GHz)* за \$244 – эти процессоры не «спалили» с конвейера, и мы советуем тебе обратить на них внимание.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 1,8  
Разъем: Socket 939  
Количество ядер: 1  
Ядро: Venice  
Частота шины, MHz: 1000 (HT)  
Размер L2 кэша, Kb: 512  
Техпроцесс, нм: 90



ко, несмотря на всенародную любовь, компания AMD постепенно сворачивает его производство, предлагая замену в виде Sempron 64 3000+ (Socket 939). Дефицит вызвал рост цен – если осенью Athlon 64 3000+ (версия без кулера и упаковки) продавался за \$130-140, то к началу 2006 года купить этот любопытный «камешек» можно было лишь за \$180-200. Модель встречается как на базе ядра Venice, так и Winchester – причем «пистолетный» вариант отличается меньшим разгонным потенциалом. Поэтому выбирать лучше «Венецию» – отличить ее можно по маркировке: в конце буквенно-цифрового индекса, нанесенного на корпус процессора, должно быть написано BW (степпинг E6) или BP (E6). Athlon 64 3000+ функционирует на частоте 1800MHz, а разгоняется вплоть до 2700MHz (если попадется удачный «камень»). Цифры

2400-2500MHz без труда даются практически всем экземплярам. Нельзя не похвалить Athlon 64 3000+ и за малое тепловыделение – в корпусе с хорошей циркуляцией воздуха даже для разогнанного «камня» вполне достаточно алюминиевого кулера GlacialTech Igloo 7200 Pro за \$10. А вот бокс-версию, на наш взгляд, покупать не стоит – наценка в \$30 не оправдывает приобретение штатного «пропеллера», который не отличается тихим нравом.

### AMD Athlon 64 3800+

Главное отличие данного процессора от Athlon 64 3000+ – повышенная до 2400MHz тактовая частота. Множитель CPU с индексом 3800+ заблокирован в сторону увеличения на значении 11, тогда как у «трехтысячного» – на 9. По этой причине модель выглядит весьма привлекательно для тех пользователей,

которые не желают тратить время и заниматься оверклокингом. Как и все последние CPU от AMD, эта модель обладает поддержкой технологии Cool'n'Quiet – если нагрузка не превышает 70-80%, частота и напряжение питания «камня» существенно уменьшаются. В результате, при использовании кулеров, вентиляторы которых умеют менять частоту оборотов в зависимости от температуры, Cool'n'Quiet значительно снижает уровень шума.

### AMD Athlon 64 X2 3800+

С выпуском в этом году семейства «Athlon» с индексом X2 компания AMD открыла новую эпоху – «домашних» двухъядерных CPU. Обычные пользователи получили возможность увеличить скорость приложений, хорошо поддающихся распараллеливанию, таких, как математические вычисления, ренде-



AMD Athlon 64 3800+

\$311



По результатам измерений, данная модель стала абсолютным лидером среди всех участников нашего теста. «Лишние» 600MHz прибавляют по 14fps в *Quake 4* и *Half-Life 2*. При покупке такого CPU помни, что модель встречается также на базе 0,13-мкм ядра Newgate, что означает большее тепловыделение и меньший оверклокерский потенциал. В остальном AMD Athlon 3800+ – это отличный процессор. Заплатив за него \$311, ты получишь гарантированно высокую производительность.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 2,4  
Разъем: Socket 939  
Количество ядер: 1  
Ядро: Venice  
Частота шины, MHz: 1000 (HT)  
Размер L2 кэша, Kb: 512  
Техпроцесс, нм: 90



AMD Athlon X2 3800+

\$395



«Народный» двухъядерник (Athlon 64 X2 3800+ – наиболее доступный CPU в этой линейке) получился у AMD весьма быстрым – во всяком случае, в игровых приложениях он не проваливается. А наибольшее впечатление производят результаты в *Quake 4* и *Call of Duty 2*. Наши измерения показывают, что эти две игры нового поколения умеют «распараллеливать» нагрузку на CPU. Оверклокеры также останутся довольны – на системе со штатным коробочным кулером процессор уверенно разогнался до 2400MHz.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 2,0  
Разъем: Socket 939  
Количество ядер: 2  
Ядро: Manchester  
Частота шины, MHz: 1000 (HT)  
Размер L2 кэша, Kb: 2x512  
Техпроцесс, нм: 90



Intel Pentium D 820

\$242



Pentium D 820 подтвердил наши предположения о том, что *Quake 4* и *Call of Duty 2* умеют «занимать» двухъядерную архитектуру процессоров – в обоих случаях «камень» показал сравнимый с AMD Athlon 64 3000+ уровень производительности. Что касается менее «продвинутых» игр, оказавшихся неспособными «распараллеливать» нагрузку на CPU, то в них результаты бюджетного двухъядерника от Intel достаточно точно повторили данные, полученные с Pentium 4 521, – эта модель, как известно, также функционирует на частоте 2,8GHz.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 2,8  
Разъем: LGA775  
Количество ядер: 2  
Ядро: Smithfield  
Частота шины, MHz: 800  
Размер L2 кэша, Kb: 2x1024  
Техпроцесс, нм: 90



Intel Pentium 4 660

\$395



Процессор достаточно дорогой стоит (почти четыре сотни долларов), а вот каких-либо рекордов производительности в играх не демонстрирует. Хотя и медленным назвать его нельзя. Intel Pentium 4 660 уступил своему более доступному «изделию» AMD Athlon 64 3800+ во всех пяти приложениях, причем в «старых» *Unreal Tournament 2004* и *Half-Life 2* поражение было весьма существенно. В последней игре обогнал его и Athlon 64 X2 3800+, да и в *Quake 4* двухъядерный представитель AMD оказался быстрее.

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота, GHz: 3,6  
Разъем: LGA775  
Количество ядер: 1  
Ядро: Prescott2M  
Частота шины, MHz: 800  
Размер L2 кэша, Kb: 2048  
Техпроцесс, нм: 90



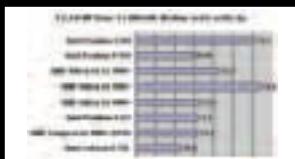
## Intel vs. AMD

**Call of Duty 2**

Продолжение военного эпоса стало наиболее тяжелой игрой для обеих платформ. Двухъядерники Intel Pentium D 820 и AMD Athlon 64 X2 3800+ с относительно невысокими частотами почти догоняют лидеров.

**Unreal Tournament 2004**

Достаточно «ложилая», но все еще популярная игра *Unreal Tournament 2004* наглядно демонстрирует уверенную победу процессоров AMD во всех ценовых категориях.

**F.E.A.R. MP Demo 1.1**

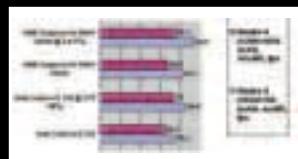
Встроенный бенчмарк *F.E.A.R.* наглядно демонстрирует, от чего зависит fps в этой игре. Приобретение мощного графического адаптера решает все проблемы со скоростью даже с Intel Celeron D 336.

**Quake 4**

Улучшенный движок из *Doom 3*, используемый в *Quake 4*, зависит не только от видеокарты. Обрати внимание на эффективное (как и в *Call of Duty 2*) умение игры работать с двухъядерниками.

**Half-Life 2**

Наибольшая зависимость от модели процессора – в *Half-Life 2*. Для любителей многопользовательских *Counter-Strike: Source* и *Condition Zero* покупка Intel Celeron D 336 будет не лучшим выбором.

**Разгон и увеличение разрешения**

Весьма скромное увеличение разрешения в *Quake 4* приводит к сокращению разницы двумя бюджетными процессорами. Модель CPU практически не влияет на fps.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, <http://www.nix.ru>), а также российским представительствам AMD и Intel.

ринг, сжатие информации, кодирование медиа-файлов и т.д. При этом для установки подобных CPU на материнских платах с разъемом Socket 939 достаточно было обновить лишь BIOS. Некоторое время считалось, что для игрового компьютера нецелесообразно приобретать весьма дорогие двухъядерники. Но, как известно, все модели приставок следующего поколения (*Microsoft Xbox 360*, *Sony Play Station 3* и *Nintendo Revolution*) используют многоядерные «камни», поэтому и разработчики игр, волей-неволей, должны как-то задействовать эти мощности. Оказывается, поддержка уже работает и на PC. Обрати внимание на результаты наших измерений в новейшем шутере *Quake 4*. Процессор Athlon 64 X2 3800+ функционирует на частоте 2,0GHz, но демонстрирует результаты, приближающиеся к значениям 2,4-гигагерцового Athlon 64 3800+. Аналогичная ситуация наблюдается и в *Call of Duty 2*.

**Intel Pentium D 820**

Понаблюдав за успешными продажами двухъядерных процессоров AMD, компания Intel решилась на ответный удар. Однако практически единственным достоинством этих «камней», по сравнению с линейкой X2 от AMD, стали лишь более низкие цены. Pentium D 820 является младшей моделью предс-

тавленного семейства. Чип с кодовым именем *Smithfield* без каких-либо серьезных архитектурных ухищрений объединяет в себе два ядра Prescott, каждое из которых работает на частоте 2,8GHz. Чтобы не создавать внутренней конкуренции с одноядерными моделями, этот процессор «освободили» от весьма полезных функций: Pentium D 820 лишен поддержки технологии Hyper-Threading и не снижает частоту в режиме надзагрузки (отсутствует Enhanced Intel SpeedStep). Если у Athlon 64 X2 3800+ мы смогли увеличить частоту с 2GHz до 2.4GHz, то Pentium D 820 разогнался лишь на 10%, до 3100MHz, после чего у него включался температурный ограничитель. Достаточно неприятными для пользователей стали и проблемы с совместимостью – процессор функционирует лишь на новых чипсетах от Intel, начиная с i955X/i945P/G. Кроме того, по каким-то причинам компания *nVidia* не включила поддержку Pentium D 820 в своем наборе системной логики *nForce 4 SLI Intel Edition*.

**Intel Pentium 4 660**

Еще один одноядерный Pentium в нашем тестировании. В основе процессора лежит ядро Prescott2M, однако помимо увеличенного в два раза объема кэш-памяти второго уровня (до 2Mb),

каких-либо серьезных технологических новшеств в нем, по сравнению с моделью под индексом 521, нет. Тем не менее, столь высокую цену покупатель платит не за кэш – Pentium 4 660 функционирует на 3.6GHz. Что касается частоты системной шины, то она прежняя – 800MHz. Этот процессор неплохо разгоняется, приблизительно до 4.3-4.4MHz, но штатной системы охлаждения Intel Box тебе для этого, по всей видимости, не хватит (наша система позволила достичь 4.05GHz). В дальнейшем ты, скорее всего, будешь свидетелем так называемого троттлинга – без хорошего медного или водяного кулера при нагреве ядра CPU до 75 градусов частота принудительно сбрасывается на меньшее значение. Впрочем, процессоры за такую цену покупают совсем не для оверклокинга, а как раз для того, чтобы избежать этих экспериментов.

**Выводы**

За наивысшую производительность во всех рассмотренных нами играх награду «Выбор Редакции» получает AMD Athlon 64 3800+. «Лучшая покупка» достается также представителю AMD – Sempron 64 3000+ с разъемом Socket 939 продемонстрировал очень приличную скорость при небольшой цене.



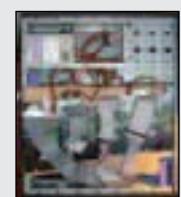
# RAID ЭТО НЕ ТОЛЬКО ОТ КОМАРОВ

## ТЕХНОЛОГИЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Ты наверняка задумывался о том, что неплохо бы иметь жесткий диск побыстрее. Его отсутствие особенно хорошо ощущается, когда в твоей системе происходит так называемый «своп» – для запрашиваемой процессором или видеокартой информации не хватает объема оперативной памяти, и данные частично скачиваются непосредственно с винчестера. Слово-сочетание *RAID*, первым делом наводящее на мысли о ядовитом средстве от насекомых, в применении к компьютерам является делом по большей части безвредным и даже весьма полезным.

**RAID** – это технология, специально разработанная для соединения нескольких винчестеров в одно целое, чтобы с точки зрения операционной системы они выглядели единым логическим массивом. Аббревиатура была придумана в 1987 году. В настоящее время расшифровывается она как *Redundant Array of Independent Disks* (избыточный массив независимых дисков). Первоначально вместо слова *Independent* было *Inexpensive*, однако вследствии выяснилось, что технология не такая уж и дешевая, чтобы употреблять такие выражения. Дело в том, что в персональных компьютерах RAID был изначально реализован только для *SCSI*-устройств. Однако сейчас RAID-контроллеры встроены практически во все материнские платы и повсеместно используются как в офисных, так и в домашних условиях. Мы рассмотрим наиболее популярные схемы (RAID 0, 1, 0+1 и 5).

Сама концепция «дискового массива» была введена математиком-программистом в середине 60-х годов прошлого века и основана на «теории избыточности». RAID реализуется как на «железном» уровне – в виде *PCI*-устройства или микросхемы на материнской плате, так и при помощи программ, которые работают на уровне драйверов операционной системы. Впрочем, с точки зрения надеж-



ности «железные» версии до сих пор считаются лучшими, и это было неоднократно проверено временем.

Всего существует около десятка видов RAID-массивов, но наиболее часто используются лишь четыре. О них мы и расскажем ниже.

### Скорость

RAID 0 – «связка» («stripping») двух жестких дисков. Данные равномерно распределяются по двум физическим устройствам, что позволяет повысить скорость доступа в некоторых случаях почти в два раза. Объем винчестеров суммируется.

### Надежность

RAID 1 – «зеркалирование» («mirroring») винчестеров. Здесь второй диск содержит точную копию информации первого, что гарантирует полную сохранность данных при внезапном выходе из строя одного из двух жестких дисков. Вероятность же одновременного поломки двух одинаковых устройств весьма мала.

### Скорость и надежность

RAID 0+1 – комбинация двух предыдущих вариантов. В «связке» используется минимум четыре винчестера для достижения как повышенной надежности, так и увеличения скорости. Но во многих случаях эта схема слишком накладна.

### Альтернатива

RAID 5 – самый продвинутый на сегодня вариант RAID-массива. Смысл его заключается в том, что помимо разделения информации, на каждый из винчестеров (которых может быть любое количество от трех до четырнадцати) записывается специальная контрольная сумма данных, что еще больше повышает защищенность системы. Правда, при этом немного уменьшается скорость доступа, зато при ошибке считывания RAID-контроллер способен автоматически начать восстановление сбояного сектора, используя информацию из контрольных сумм, расположенных на других носителях. Более того – процесс восстановления работоспособности идет незаметно даже для операционной системы.

### ВЫБОР ЗА ТОБОЙ



Преимуществ у RAID много, но не все из них могут пригодиться лично тебе – например, не каждому захочется жертвовать емкостью второго винчестера. Самое интересное, конечно же, это рост скорости доступа к данным. Например, уровни в твоем любимом *Unreal Tournament 2004* смогут загружаться значительно быстрее. Однако RAID 0, позволяющий провернуть такой фокус, весьма коварен (в случае поломки одного диска данные «слетают» с двух винчестеров), а RAID 0+1 – дорог.



Текст: Иван Макаренко, Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

# Сверхскоростная матрица с овердрайвом

## ОВЕРДРАЙВ

Монитор построен на базе *TN+Film*-матрицы с овердрайвом (в версии от *BenQ* схема называется *Advanced Motion Accelerator*). В чем заключается суть этой технологии?

Жидкий кристалл – субстанция вязкая, поэтому для оценки его скорости придумали термин – время отклика. В современных моделях и без овердрайва это значение невелико, однако характеризует оно лишь время между полным включением и выключением пикселя. Но между полутонами (то есть в большинстве ситуаций) видны заметные послесвечения – для поворота кристалла на малый угол к его ячейке приходится прикладывать меньшее напряжение, и скорость падает (вплоть до 40–50ms). Ситуацию исправил овердрайв – встроенная в монитор схема быстро увеличивает подаваемое напряжение на ячейку, что практически избавляет изображение от шлейфов. У некоторых версий овердрайва есть и недостатки, связанные с неправильным расчетом импульса, но *FP91V* эта проблема практически не коснулась.

## ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Перед тобой совсем новая модель от *BenQ*. Элегантный, но все же достаточно простой дизайн монитора (отсутствие малопрактичных лакированных поверхностей, офисное сочетание серого и черного цветов, скромная подставка) не должен вводить в заблуждение. Несмотря на невысокую цену, модель *FP91V* предельно насыщена современными технологиями. Во-первых, обращает на себя внимание фирменная схема «разгона» матрицы, благодаря которой заявленное время отклика составляет 4ms (GtG). Во-вторых, стоит отметить встроенный в монитор процессор *Senseye*, предназначенный для улучшения сразу нескольких важнейших характеристик изображения: контрастности, яркости, цветовой насыщенности и резкости.

## СПЕЦИФИКАЦИИ

- размер экрана по диагонали: 19".
- разрешение: 1280x1024.
- тип матрицы: *TN+Film* Overdrive.
- время отклика: 4ms (Grey to Grey).
- яркость: 400cd/m<sup>2</sup>.
- контрастность: 550:1.
- углы обзора по горизонтали и вертикали: 140°/135°.
- интерфейсы: 15-pin D-sub, DVI.
- динамики: 2x2W.
- габариты: 419,3x410x215,4 мм.
- блок питания: встроенный.
- вес: 6,0.
- цена: \$410.

## ЭРГОНОМИКА

Блок питания у *BenQ FP91V* встроен в корпус, но монитор в глубину очень компактный. Круглая кнопка включения подсвечивается синим светодиодом, а на нижнем торце присутствует разъем для наушников. Клавиши доступа в меню нажимать не слишком удобно, они жестковаты и слишком тесно расположены друг к другу. Меню же обладает очень широкими возможностями и продуманной навигацией. Есть как готовые режимы, так и быстрая регулировка яркости, контрастности и громкости. Кроме того, ты можешь отключить *AMA* (овердрайв), отрегулировать резкость, цветопередачу и активировать любопытный режим *Demo*, при котором экран будет разделен на две части для оценки производимых изменений.



## УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Учитывая относительно небольшую цену (для 19-дюймового ЖК-монитора), *BenQ FP91V* уделяет достойной функциональностью. Встроенные стереодинамики с эффектом объемного звучания *SRS* пусть и не поражают воображение отточенным звуком, но для офисного применения будут весьма кстати. Не экономили разработчики и на разъемах – если в большинстве бюджетных моделей присутствует лишь аналоговый интерфейс, то тут есть и цифровой *DVI-D*. В наличии также отверстия для крепления *VESA* – при желании ты сможешь монтировать *BenQ FP91V* на стене, высвободив тем самым место на своем рабочем столе. Единственный элемент, в котором чувствуется бюджетная направленность, это подставка – она совсем простая и позволяет изменять лишь угол наклона дисплея.

## СКОРОСТЬ

Воспользовавшись колориметром *Pantone ColorVision Spyder*, мы измерили реальные показатели контрастности и яркости *BenQ FP91V*. Приятно отметить, что эта модель показала один из наиболее высоких значений контрастности (268:1) среди всех протестированных нами мониторов с *TN+Film* матрицами. А параметр этот крайне важен для получения глубокого уровня черного цвета и воспроизведения полутонов. Цветопередача настроена достаточно неплохо (для данного класса мониторов), а вот измеренное фотодатчиком время отклика действительно впечатляет – 6–8ms на полутонах, поэтому каких-либо смазываний разглядеть не удалось. Большой плюсом *BenQ FP91V* является практически полное отсутствие артефактов от «переразгона» – *AMA* функционирует как часы, к тому же овердрайв можно отключить в меню.

Ты когда-нибудь видел ролики из игр, демонстрирующие настоящий игровой процесс? Ну, о чём я говорю, конечно же, видел. Их полным-полно в интернете, есть они и на наших дисках. Но знаешь ли ты, как их делают?

Именно об этом мы сегодня и поговорим, а заодно вместе сделаем ролик на основе твоей любимой игры. Для этого нам понадобится небольшая чудо-программа **FRAPS**, которую можно найти в интернете по адресу <http://www.fraps.com>, причем весит эта «софтина» всего семь сотен килобайт, а работает в любой современной версии **Windows**.

# САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

## Снимаем ролики из игр



Прежде всего, пожалуй, надо сказать пару слов о том, что же такое **FRAPS**. Это ладно спрограммированная утилита, которая умеет делать три вещи: показывать количество кадров в секунду, выводимое игрой, делать скриншоты и снимать видео. Сегодня мы расскажем обо всех возможностях программы, но основное внимание уделим именно записи роликов.

Первое, чем тебе стоит запастись помимо терпения, – это местом на диске. Для экспериментов тебе потребуется его много – как минимум несколько гигабайт (а лучше несколько десятков), поскольку ролик, снятый программой FRAPS, не сжат, и часто занимает места на порядок, а то и на два больше, чем фильм на DVD-диске. Многое зависит от выбранного тобой разрешения. Также необходимо наличие в системе **DirectX 9.0c**, да и свежие драйвера для твоего графического адаптера не помешают. Кстати, наличие самой современной видеокарты для FRAPS непринципиально – он одинаково хорошо снимает видео с любой, даже достаточно древней моделью, но при этом в ролик пойдет

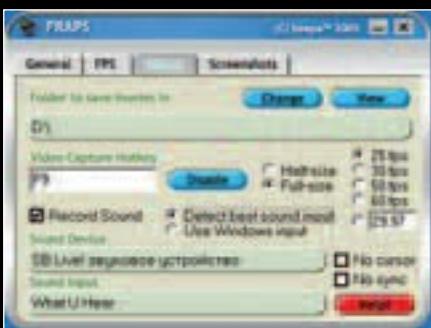
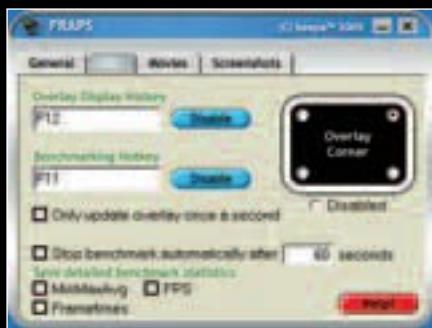
именно то, что ты увидишь на экране. Иными словами, если ты хочешь увидеть в ролике **DOOM 3** во всей красе, не рассчитывай, что у тебя получится сделать это при помощи **nVidia GeForce 440 MX**.

Итак, начинаем настраивать саму программу. После инсталляции и первого запуска самое время выбрать местечко на твоем винчестере, куда FRAPS будет сбрасывать свежоотснятое видео или «отщелканные» скриншоты. Оставлять эту настройку «как есть» крайне не рекомендуется – во-первых, свободное место на диске «С», куда по умолчанию будет все класть FRAPS, весьма ценно и необходимо не только программам, но и самой операционной системе.

Заодно можно настроить «горячие клавиши», на которые программа будет реагировать, запуская нашу виртуальную видеокамеру или делая «снимок» содержимого экрана. Здесь главное – помнить, какие клавиши уже используются в той игре, которую ты будешь снимать, или не полениться лишний раз это перепроверить. Также не забудь выставить не-

обходимое количество кадров в секунду (обычно это 25fps), выставить размер экрана (Full-Size или Half-size) и сделать настройки звукового устройства, иначе ролик может получиться без звука. Обычно галочки «Detect best sound input» достаточно для того, чтобы все работало как надо. По умолчанию FRAPS демонстрирует выдаваемое игрой количество кадров в секунду в одном из верхних углов экрана, что при съемке роликов рекомендуется отключить, иначе эти цифры будут увековечены в видео. Еще для удобства можно добавить галочку Start Fraps minimized, чтобы программа при запуске сразу же сворачивалась в системный «трей», а если ты собираешься заниматься съемкой видео с утра и до самого вечера, имеет смысл поставить галочку Run Fraps when Windows starts, чтобы она автоматически загружалась каждый раз при старте системы.

Увы, у незарегистрированной версии есть несколько минусов: программа будет оставлять свой «автограф» вверху экрана. Кроме того, длина записываемого ролика ограничена тридцатью секундами. Также, если



В отличие от других утилит, **FRAPS** предоставляет тебе самому выбирать место на экране, где будет демонстрироваться текущее значение fps. Всего вариантов четыре – по числу углов экрана. При желании это можно отключить вообще, определяя производительность твоего компьютера исключительно при помощи запуска «бенчмарка» и последующего изучения его логов.

**FRAPS** – очень «умная» программа. Видео она считывает, «заглядывая» напрямую в буфер видеокарты. При необходимости она может считывать не целый кадр, а его половину – это пригодится на тот случай, если играть в низком разрешении тебе некомфортно, а снимать видео в полный размер экрана отъедает слишком много ресурсов компьютера или просто ненужно.

Если твои любимые игры созданы на «движках» **Quake** или **DOOM**, способность программы снимать скриншоты может показаться тебе бесполезной. Но не торопись с выводами! Игры, которые не способны делать этого самостоятельно, все-таки существуют – серия **Myst**, например. Кроме того, FRAPS умеет снимать скриншоты сериями через заранее определенное время.

тебе захочется сделать с ее помощью несколько скриншотов, они будут сохраняться только в формате **BMP** (что в некоторых случаях является плюсом).

Ну, теперь можно приступать непосредственно к делу. Первым пунктом нашей программы идет определение возможностей твоего компьютера посредством измерения **fps** – количества кадров в секунду, выдаваемых на экран. Здесь **FRAPS** предлагает тебе два режима – **Overlay Display**, то бишь, демонстрация текущего **fps** в реальном времени, когда цифры горят в одном из углов экрана (котором именно – ты можешь выбрать сам), или **Benchmark** – определение **FPS** за какой-то промежуток времени. Заодно, заранее поставив галочки в настройках раздела **Save detailed benchmark statistics** закладки **fps**, можно получить от программы подробный лог – сколько кадров и за какое время было отрендерено с указанием минимального, максимального и среднего значений **fps**.

Переходим к съемке видео. Свет, камера... то есть, запускаем игру, выбираем нужный уровень и – мотор! Съемка началась. Несмотря на то, что у незарегистрированной версии программы есть тридцатисекундное ограничение, захват видео можно запускать несколько раз, при этом **FRAPS** не станет переписывать один и тот же ролик, а будет аккуратно складывать их в одну папочку, указывая в названии ролика дату и время его создания, так что не запутаешься. По окончании



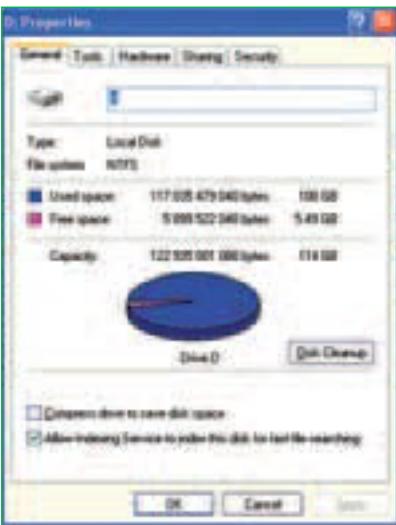
### СОВЕТ

В работе **FRAPS** существует несколько «точек моментов». Вот один из них. Если ты даешь команду «мотор!» до того счастливого момента, когда загрузится уровень, и можно будет радостно несется на врагов с ракетной установкой наперевес, то есть вероятность ложного срабатывания автоматической остановки съемки. Дело тут заключается в том, что программа отслеживает состояние игры и может принять самостоятельное решение об окончании уровня и соответственно об остановке процесса съемки, когда одно состояние экрана меняется на другое. Советов здесь можно дать два: нажимать «старт» записи только после загрузки уровня и внимательно следить за состоянием своего компьютера – во время съемки видео нагрузка увеличивается в разы, и отследить этот момент нетрудно. Просто будь внимателен и посматривай на индикатор активности HDD.

«съемочного периода» можно отсмотреть все полученные ролики и выбрать из них парочку особенно хорошо получившихся.

Теперь осталось добавить финальный штрих – сжать полученные ролики каким-нибудь популярным кодеком, например, **DIVX** или **XviD**, чтобы их можно было записать на «болванку» и с гордостью продемонстрировать другу. В принципе, ничто не мешает тебе принести другу непожатые ролики, визуальное качество которых будет, конечно же, выше, но здесь есть один «подводный камень». Хотя файл носит расширение **AVI**, на самом деле все видео упаковано при помощи собственного кодека **FRAPS**, и без этой программы воспроизвести ролик на другом компьютере не выйдет.

Как видишь, в снятии роликов из игр нет ничего сложного. Захват видео с одновременной игрой требует не только быстрого процессора и видеокарты, но также большого объема ОЗУ и быстрого винчестера (в идеале RAID-0). В новейших играх, скорее всего, разрешение тебе придется снижать (вплоть до 640x480) и отключить большинство эффектов. Но, возможно, тебе так понравится делать ролики, что ты решишь заниматься этим постоянно, придумывая сюжеты и снимая игровое кино. Достаточно хорошенко покопаться в интернете или отсмотреть содержимое двух-трех дисков, и идеи могут возникнуть сами собой. Дерзай!



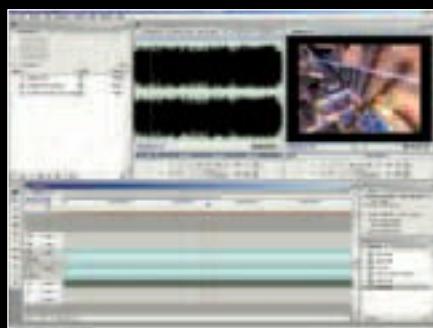
Перед началом «съемок» постараись освободить как можно больше места на своем жестком диске, чтобы у тебя не вышло так, как показано на скриншоте, поскольку продемонстрированного количества крайне мало.



Как видишь, **FRAPS** аккуратно измеряет и демонстрирует в кадре то количество **fps**, на выдачу которого способен твой компьютер.



Итак, твой ролик готов, и его осталось лишь «ожать». Для этого можно использовать любую программу, умеющую сжимать видео какими-либо популярными кодеками. Можно порекомендовать бесплатную **VirtualDub** (<http://www.virtual-dub.org>). С виду она очень простенькая, но способна на многое. А комплект кодеков можно скачать по адресу <http://www.free-codecs.com>.



А что делать, если в первый раз у тебя отлично получилось пройти начало уровня, а разобраться с «боссом» – только на десятый? Для этого полученные ролики надо порезать и смонтировать в правильном порядке при помощи программы для редактирования видео, например, **Adobe Premiere** (<http://www.adobe.com>). Но об этом мы поговорим как-нибудь в другой раз.



После того как ты разберешься в съемке роликов, самое время заняться следующей по сложности задачей – освоить основы монтажа и мастерство наложения эффектов на «картинку», даже самых простейших. И если ты приложишь достаточно усилий, твои «домашние видео» могут выглядеть вот так клево!

# ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Надеемся, очередная порция советов будет не только полезна, но и интересна. Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме. Мы, JeForce и MegaZver, всегда рады тебе помочь.

**Q** Здравствуйте! Возникла некоторая проблема. Раньше стоял обычный винчестер и дав планки памяти *Hyundai* (2x256Mb). Недавно сделал небольшой апгрейд: купил жесткий диск *Maxtor 120Gb SATA* и оперативную память 1024Mb *Samsung*. Когда установил *Windows XP Professional SP2*, некоторые игры (например, *Battlefield 2*) перестали запускаться. Они требуют библиотеку *d3dx9\_25.dll*, хотя раньше та же самая версия операционной системы нормально «вставала» на прежний ЖД и все отсутствовавшие библиотеки присутствовали (ставил *god* назад, нареканий не было никаких вообще). Конфигурация следующая: процессор *AMD Barton 2500+*, материнская плата *ASUS A7N8X-E Deluxe*, жесткий диск *Maxtor 6 Y120MO 120 Gb SATA*, оперативная память 2\*256Mb *Hyundai*, 1024Mb *Samsung*, блок питания *MicroLab P4 5400X 400W*, видео-карта *Gigabyte 128Mb GeForce 6600GT*.

Женя

**A** Здравствуй! Проблема заключается не в Windows, не в памяти и, тем более, не в жестком диске. В последнее время с подобной неприятностью сталкиваются очень многие геймеры. Дело в том, что библиотеки *d3dx9\_24.dll*, *d3dx9\_25.dll*, *d3dx9\_26.dll*, *d3dx9\_27.dll*, на отсутствие которых «жалуются» игры, являются относительно недавно появившимися компонентами DirectX. Разработчики просто используют разные билды DirectX. Поэтому для решения проблемы достаточно установить DirectX с диска с игрой или же скачать последнюю версию *DirectX 9.0c* (ноябрьский релиз) с сайта Microsoft. Однако самый простой способ следующий: возьми эти файлы (*d3dx9\_27.dll* и т.д.) с ресурса <http://www.dll-files.com> (каждая из библиотек архивирована и «весит» около 1Mb), а затем скопируй их в папку Windows/system32.



**Q** Здравствуйте! Помогите мне, пожалуйста, выбрать видеокарту. У меня сейчас установлена *nVidia FX 5200*, и я давно подумываю о замене. Друзья советуют взять что-то из ATI – говорят, дешевле и быстрее. Мне нужно, чтобы она выдерживала супер-игры, хиты. Компьютер у меня такой: материнская плата *Gigabyte GA-8IPE 1000-G*, процессор *Intel Pentium 4 2,80GHz (Prescott)*, память DDR 512Mb, блок питания ATX 230W. Заранее спасибо!

Виктор.

**A** Привет! Из карт ATI можем посоветовать модели на базе *Radeon X800GTO* (цена в пределах \$180-200). Но ты должен помнить, что для твоей материнской платы необходима видеокарта с AGP-разъемом, а такую X800GTO придется хорошо поискать. Что касается nVidia, то достаточно оптимальным, но чуть менее производительным, чем X800GTO, вариантом будет *GeForce 6600 GT* (от \$130 до \$200) и *GeForce 6800 GT* (она обгоняет X800GTO, но стоит дороже – \$280-360). Скорее всего, тебе придется поменять и блок питания на более мощный, как минимум 350W.

**Q** У моего тяжеленного блока питания (*Chieftec GPS-4000AA-101A*, 400W) на нижней стенке установлен громадный 120-миллиметровый куллер. Получается, что отток горячего воздуха идет вниз (на видеокарту). Насколько это плохо и плохо ли вообще? Ведь конструкторы этого блока питания должны были позаботиться обо всем.

Суважением, г3з3т.

**A** Здравствуй! Если при долгой игре артефактов и зависаний нет, то волноваться не о чем. Тем более что воздух, выходящий из БП, не настолько горяч, хотя при плохой вентиляции способен поднять температуру внутри корпуса на 3-5 градусов. Как уже было сказано, конструкторы (не только БП, но и корпуса) должны были позаботиться обо всем, но к корпусам ценовой категории \$30-40 это не относится. Теоретически поток горячего воздуха из БП должен выделяться стоящим чуть ниже корпусным куллером (80 или 120 миллиметровым). Поэтому

стоит задуматься о хорошей циркуляции воздуха, установив хотя бы два дополнительных вентилятора «на выдув» и «на выдув» в передней части и задней стенке корпуса.

**Q** Привет, JeForce и MegaZver! Помогите, пожалуйста, решить две проблемы:

1) Я решил попробовать увеличить частоту своего *Athlon 64 3200+* до 2,0MHz на материнке *Epoх 9NPA* (с чипсетом nVidia nForce 4). Но процессор уперся и не хочет разгоняться! В BIOS меняю частоту шины (стандартная 200MHz). Если ее поставить в пределах от 200 до 220MHz, то все отлично. Но как только переходишь этот рубеж, начинается кошмар! На 230MHz винда загружается, но и я даже не успеваю ничего сделать, как компьютер перезагружается. Затем появляется сообщение, что система восстановлена после серьезной ошибки. Если ставить частоту еще большую, то ПК загружается и работает нормально, но лишь нашине 200MHz (хотя в биосе остается настройка, например, 250 MHz). Я не могу понять, в чем дело. С охлаждением все нормально. На процессоре исправно работает куллер от *Zalman*, а сам «камень» даже после серьезных нагрузок не нагревается больше 38-40 градусов.

2) Вторая моя просьба касается дров. У меня есть *Windows XP* на 64 бита, но установить ее я пока не могу, т.к. драйверов на принтер и сканер нет (а без них нельзя). Помогите, если сможете. Принтер *Canon Pixma 1500*, а сканер *Epson Perfection 1270*. Заранее спасибо.

Антон

**A** Привет, Антон! По пунктам. 1) Не стоит все-таки заниматься оверклокингом без достаточных теоретических знаний о нем. Разгон – это далеко не только увеличение частоты системной шины, особенно на системах с «камнями» Athlon 64. Необходимо учитывать, что данный процессор работает на частоте внутренней шины 1000MHz (*HyperTransport*), складывающейся из частоты FSB умноженной на множитель шины, который по умолчанию равен 5 (то есть  $200 \times 5 = 1000\text{MHz}$ ). Соответственно, простое по-

вышение FSB приводит к росту частоты внутренней шины и нестабильности системы. Поэтому, производя какие-либо манипуляции с FSB, необходимо выбирать множитель HyperTransport так, чтобы в итоге получаемая частота не сильно отличалась от 1000MHz (например, при FSB 250x4 = 1000). Также при повышении частоты FSB увеличивается и рабочая частота памяти, поэтому нужно менять делители памяти так, чтобы в итоге получаемая частота была около 200MHz (при FSB 300 оптимальный делитель – 130/266). Сама по себе частота процессора складывается из FSB умноженной на делитель (Multiplier), то есть, например, 200x10=2000MHz. Для большей стабильности и лучшей разгоняемости стоит поднять напряжение на процессоре (как правило, до 1.55V). Для твоей системы мы советуем выставить следующие настройки: FSB 260x Multiplier 10 = 2600MHz, множитель HyperTransport = 4 (260x4 = 1040MHz), делитель памяти – 166/333. Процессор вполне возможно заработает и на более высокой частоте, но это уж как повезет.

2) Драйвера для сканера и принтера под 64-битный Windows стоит искать на сайтах их производителей (<http://www.canon.ru> и <http://www.epson.ru>). Если дров там нет, то придется ждать, когда их все-таки выпустят.

**Q** Здравствуйте, главные «железячники» моего обожаемого журнала. У меня возникло несколько вопросов, а обратиться больше не к кому. Так что вы – последняя надежда. У меня такая проблема: я решил обновить драйвера на материнке, но не знаю, какие именно подойдут для нее с вашего диска. Материнская плата GigaByte GA-K8VT800 (Socket754). Еще. Подскажите, пожалуйста, куда Касперский Антивирус 5 версии кладет антивирусные базы, никак не могу найти.

**Вроде все, спасибо заранее.**

Gal.

**A** Здравствуй! Для материнской платы GigaByte GA-K8VT800, которая основана на чипсете VIA

K8T800, необходимо устанавливать драйвера фирмы **VIA** (**VIA Hyperion Pro v5xx**). Их можно найти на наших дисках или же скачать с сайта компании **GigaByte** <http://www.gigabyte.ru>. Антивирусные базы Касперского Антивирус 5 расположены по следующему адресу: **C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Kaspersky Anti-Virus Personal\5.0\Bases**. Чтобы добраться до них, необходимо выбрать «Сервис»->«Свойства папки»->«Отображение скрытых папок».

**Q** Здравствуйте, редакция уважаемого журнала «PC Игры»! Пишу вам из Казахстана. Я собрал компьютер самостоятельно, заказав все комплектующие по отдельности, так как посчитал, что выйдет дешевле. Короче, проблема такова: все игры как-то странно дергаются, даже *Need for Speed Underground 2* с нулевыми настройками. Конфигурация моего компьютера следующая: **AMD Sempron 3000+, GeForce FX 5700LE 256Mb (128Mb пропускной), RAM Kingston PC3200** две планки по 512Mb, материнская плата GigaByte K8 Triton K8NS, HDD Seagate Barracuda 40Gb. Я пробовал подключать другой монитор (у меня дома 15-дюймовый, но та же ситуация повторяется и с 17''), пытаюсь ставить на видеокарту кулер от БП (подозреваю перегрев) – ничего не действует. Помогите, играть невозможно! Заранее спасибо.

666TheWulf

**A** Привет! Скорее всего, так называемое тобой «дерганье» возникает в играх при низких значениях fps. Частота кадров в секунду недостаточна (видимо, меньше 25), и вместо плавного изображения ты видишь слайд-шоу. Поскольку компьютер новый, то, позволим себе предположить, что ты его просто не до конца настроил. Во-первых, тебе следует установить последние «дрова» для видео (ищи их на нашем диске). Во-вторых, необходимо понимать, что твоя видеокарта – это на сегодняшний день далеко не самое быстрое решение для игр, к тому же имеет суффикс LE, что сразу говорит об урезанной

производительности. Поэтому отключи в драйверах сглаживание (AA) и анизотропную фильтрацию (AF). Наконец, обязательным мероприятием будет установка свежей версии **DirectX**, а также драйверов для материнской платы. Протестируй графический адаптер в **3DMark03** – результат должен быть около 2 тысяч баллов. Если проблема не исчезнет, то стоит обратиться в магазин, где ты покупал видеокарту, – вполне может быть, что тебе попался бракованный экземпляр.

**Q** Привет! Подскажите, пожалуйста, какие тайминги лучше выставить для памяти, чтобы увеличить скорость работы системы. Установлены две планки **Samsung DDR PC 3200** по 256Mb для работы памяти в двухканальном режиме, но, если я не ошибаюсь, моя материнка **ASUS A7N8X-X** не поддерживает этот режим? До каких значений можно разогнать процессор **AMD Athlon XP 2800+ (Baron)** и стоит ли вообще это делать? Надеюсь на вашу помощь.

**A** И тебе тоже привет! Для начала попробуй установить следующие тайминги – 2-2-2-5. Если же с ними система не запустится, то повысь их до 2,5-3-3-6. На таких значениях память должна функционировать обязательно. Чтобы добиться наилучшего эффекта, попробуй экспериментировать с ними, меняя одну из цифр. Правда, занятие это кропотливое и отнимающее много времени. Повышение напряжения на память до 2,7V поможет снизить тайминги и «завестись» на более высоких частотах.

Помни, что если ты выставил слишком низкие тайминги, то BIOS может просто не загрузиться, поэтому его нужно будет обнулить (перемычкой на материнской плате или выниманием CMOS-батарейки, подробнее смотри в мануале). Не пугайся слова «обнулить» – это просто сброс всех настроек BIOS'a на стандартные. Твоя материнка действительно не поддерживает двухканальный режим. Процессор же легко должен разогнаться до уровня модели **Athlon XP 3200+**, а при некоторой удаче и еще сильнее.

**W** В некоторых ситуациях (для старых игр или программ) надо замедлить компьютер. Можно воспользоваться утилитами (например, **DOSbox**) или сделать все через **BIOS**. Если в нем есть опции **Internal Cache** и **External Cache**, то отключи их (обе или какую-нибудь одну). Это серьезно притормозит твоего железного друга.

**W** Если тебя утомляет своими звуками встроенный динамик, его можно отключить в **Windows**. Для этого в «Диспетчере устройств» (Панель управления->Система->Оборудование) в меню «Вид» поставь галочку напротив пункта «Показать скрытые устройства». Затем в появившейся ветви «Драйверы устройств не Plug and Play» найди девайс с именем **Beep** и отключи его.

**W** Когда подключаешь к телевизору заземленный компьютер, возможны помехи на изображении. Помогает отключение одной из точек заземления – например, антенны у ТВ.

**W** Диски **CD-R/CD-RW** с темной рабочей поверхностью (как правило, зеленого или синего цветов) читаются приводом лучше, да и служат дольше.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ  
И НОЧИ МЫ ЖДЕМ  
ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ ИЩИ НА  
СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА  
И НА ФОРУМЕ САЙТА  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

hard \_ faq@pc-games.ru

**Россия – удивительная страна с богатой историей. Ее путь к игровой индустрии был так же многотруден, как и дорога к гражданскому обществу. Прочитав нижеследующий текст, ты познакомишься с удивительным человеком, который отчаянно бросился в омут зарождающегося бизнеса и с честью выдержал все испытания. Наш гость даже приоткрыл секрет своего успеха, так что не считай ворон, а действуй!**

“  
PROFILE

**ИМЯ:**  
Малик Ахамович Хатажаев

**ДАТА РОЖДЕНИЯ:**  
02.10.1963

**МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:**  
Санкт-Петербург

**ОБРАЗОВАНИЕ:**  
Высшее

**В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ:**  
Знает закон Ома лучше, чем Чубайс

**ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА:**  
«Красный Бунт»

**ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:**  
Call of Duty 2

**ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:**  
«Константин»

**ОБЫЧНО ОДЕТ:**  
В джинсы и свитер

**НИКОГДА НЕ НОСИТ:**  
Галстук-бабочку

**ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:**  
Собак

**ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:**  
Элитарность

# МАЛИК ХАТАЖАЕВ

15 ЛЕТ У РУЛЯ «ЛЕСТЫ»

**PC ИГРЫ:** День добрый!  
Мы, конечно, знаем, кто вы такой и чем занимаетесь, но представиться все же придется – так положено.

**Малик Хатажаев (далее М.Х.):** Меня зовут **Малик Хатажаев**, годков мне уже немало, но я еще на многое способен! Голова полна планов и проектов, что сильно мешает высыпаться. Как истинное «дитя Интернационала», корни имею замысловатые: смесь узбеков, русских, татар и пуштунов. По паспорту – узбек, чем горжусь.

**PC ИГРЫ:** Вы еще забыли упомянуть, что основали

студию «Леста», которой недавно стукнуло пятнадцать лет. Поведайте нам, чем жила компания все эти годы, и на чем, помимо компьютерных игр, специализируется сейчас?

**М.Х.:** В смутные времена начала девяностых чем только не приходилось заниматься: от рябья котлованов до торговли кондитерскими изделиями. Этот ужас продолжался пару лет. В конце концов, я решил прорываться в хайтек. Для финансирования предприятия из дома было продано все, начиная с автомобиля и заканчивая телевизором, семья перешла на режим жесточайшей экономии. Только спустя год удалось разобраться с основными нюансами и обучить людей. Начали мы с бесплатных компьютерных заставок для питерских телепередач, потом стали получать коммерческие заказы на рекламные ролики, спецэффекты для фильмов, в общем, дело потихоньку пошло. Последняя большая работа студии в этом направлении – часть спецэффектов для сериала «Мастер и Маргарита».

**PC ИГРЫ:** И когда же вы «созрели» для разработки собственной игры? Что подтолкнуло к этому?

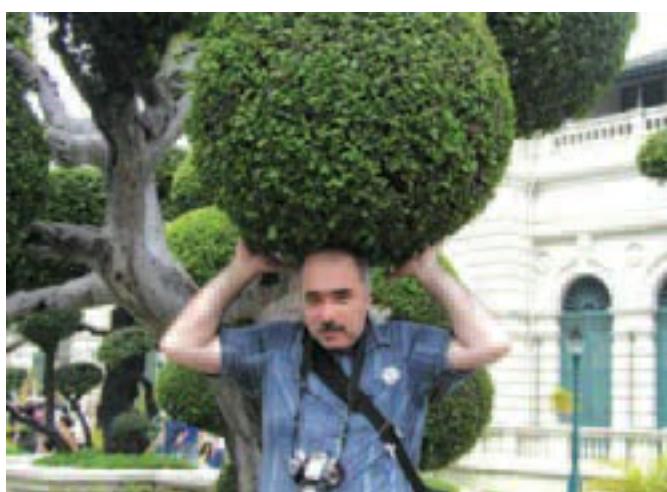
**М.Х.:** Толчком послужил кризис 1998 года. Рекламный рынок рухнул, заказов почти не стало. Сначала мы занялись 3D-моделированием для заграничных проектов (среди них есть мировые блокбастеры, разошедшиеся миллионными тиражами), а затем подняла голову отечественная игровая индустрия, и «Леста» включилась в дело!

**PC ИГРЫ:** На данный момент «Леста» закончила два проекта: «Антанту» и «Стальных Монстров». Последний оказался действительно масштабной игрой, но что дальше? Не боитесь «сесть в лужу»? Ведь теперь придется «держать марку»!

**М.Х.:** Работа над следующим проектом у нас начинается задолго до сдачи текущего, так что новую игру терзаем уже более года. Это снова стратегия, причем по-своему революционная. Мы уверены, ее графический движок надолго останется отличной платформой для создания конкурентоспособных проектов.

**PC ИГРЫ:** Снова RTS? Вы крепко на них подсели! Это случайность или специализация студии?

**М.Х.:** Да, RTS, и, если так можно выразиться, по-лесто-



В скором времени обострится борьба на издательском и дистрибуторском уровнях, что полностью изменит существующий расклад...”

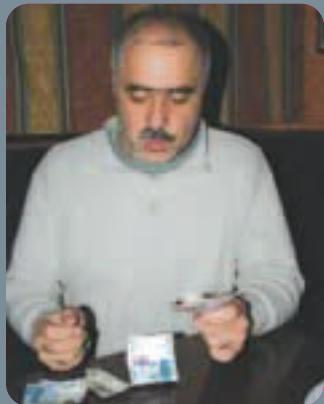


## ПРОФЕССИОНАЛ РЕКОМЕНДУЕТ

Два золотых правила для начинающих разработчиков от самого Малика Хатажаева, человека, прошедшего огонь, воду и медные трубы отечественной игровой индустрии.

**1** Смотреть по сторонам! Нельзя замыкаться в себе, нужно тщательно изучать окружающий мир, своих коллег и конкурентов.

**2** Проявлять терпение! Бесполезно «гнать лошадей», успех придет не сразу, но с опытом. Свой *Fallout* будет у каждого, кто не сломается в дороге. Но не стоит взваливать непосильную ношу. Начните с малого и покорите мир!



Малик уверен, большие деньги не приходят сразу.

Выражение лица говорит об одном, – Малик очень любит журнал «РС ИГРЫ».



### О СЕБЕ ЛЮБИМЫХ

**РС ИГРЫ:** Как вы считаете: нужны ли журналы о компьютерных играх? Видите ли вы в прессе союзника или хотя бы партнера?

**Малик Хатажаев:** Игровая пресса – это неотъемлемая часть индустрии. Журналы нужны как игрокам, так и разработчикам: для получения информации, для критического анализа своей деятельности, для расширения кругозора, наконец! С прессой можно и нужно работать, не конфликтую и не пытаясь подчинить ее.



вски масштабная! Меня всегда раздражали «местечковые» стратегии, в которых игрок не поднимается выше деревенского старости и управляет «партизанским» отрядом. Настоящая стратегия – это Масштаб! Широта возможностей и глобальные события! В нашей игре и того, и другого будет в достатке, да и о новациях мы не забудем. Что до специализации, так это временно. У нас в планах есть игры и других жанров, однако любая работа должна опираться на трезвый расчет, анализ рынка и своего потенциала. Глупо пытаться превратить *Fallout* в MMORPG

только потому, что очень хочется, не чувствуя необходимости для этого сил и объективной потребности в таком проекте.

**РС ИГРЫ:** Каким вы видите будущее игрового подразделения «Лесты»? Как считаете, по объему приносимой прибыли «игровики» приблизятся к «киношникам»?

**М.Х.:** Игровое подразделение – это примерно половина бизнеса компании. Сейчас в работе находится два проекта, и мы планируем запустить третий, для чего активно собираем предложения от ведущих отечественных издателей. Вторая половина – видеопроизводство, в котором задействованы

специалисты по рекламе, видео и кино. Отдел занимается созданием компьютерных спецэффектов для фильмов и сериалов, съемкой рекламы и презентационного видео. Так что разработка игр – равноправное, но не приоритетное для нас направление.

**РС ИГРЫ:** В российскую игровую индустрию не так давно пришли большие деньги: вспомним сделку Nival с Ener1 Group, продажу акций «Буки» и «Акеллы». Помимо этого заметен процесс консолидации: мелкие студии уходят под крыло более крупных. К каким последствиям, на ваш взгляд, это приведет?

**М.Х.:** В принципе, эти процессы – прямое свидетельство то-

го, что игровая индустрия в нашей стране выросла из детских штанишек и получила признание на мировом уровне. Судя по участвовавшимся контактам с крупными зарубежными компаниями, процесс глобализации набирает обороты. В скором времени обострится борьба на издательском и дистрибуторском уровнях, что полностью изменит существующий расклад. С точки зрения разработки серьезно увеличиваются требования к качеству игр. Скажем, если в тестировании «Антанты» участвовало пятнадцать человек из России, то в обкатке «Стальных Монстров» – свыше ста наших и западных игроков, причем большая часть из них с опытом в этой области. Романтические времена в российском геймдеве подходят к концу...

**PC ИГРЫ:** Грустные вещи вы говорите, Малик. Грустные, но правильные. Впрочем, хватит о работе. Давайте лучше поговорим о вас. Сами-то играть успеваете? Какие проекты больше всего впечатлили? **М.Х.:** Ой, играю запоем! Из последних хитов по-настоящему «захватили» *Call of Duty 2, Act of War* и *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Из прошлого часто вспоминаю *Caesar III* с его невероятно богатым игровым содержанием. Увы, сегодня стратегический жанр нас не балует. *Age of Empires III* разочаровала давно устаревшей механикой геймплея, *Codename Panzers: Phase Two* при всем великолепии графики оказалась слишком примитивна.

**PC ИГРЫ:** А за каким жанром, по-вашему, будущее? Или, быть может, вскоре миром будут править консоли, а РС сдаст позиции? **М.Х.:** Консоли постепенно превращаются в персональные компьютеры. А игры – это смоделированные сущности различных аспектов нашей жизни. Будущее за играми, охватывающими как можно больше этих самых событий. Уже сейчас мы наблюдаем смешение жанров: сегодня трудно найти успешный «чистый» шутер, новые экшены несут в себе элементы симу-

ляторов. Наши «Стальные Монстры» вообще объединяют три жанра. От командования штабом можно перейти к управлению эскадрой, а то и вообще «вселиться» в атакующий торпедоносец. Именно за мультижанровыми играми, на мой взгляд, ближайшее будущее. Ну, а в далекой перспективе – за виртуальными мирами, в одном из которых мы, вероятно, живем.

**PC ИГРЫ:** Сильно сказано. Особенно о «смоделированных сущностях различных аспектов». Ну, вернемся к делам земным: как предпочитаете отдыхать в свободное время? Наверное, пересматриваете фильмы, к которым делали спецэффекты?

**М.Х.:** А как-то немного времени свободного... Кино люблю, но редко смотрю что-либо дважды. Очень нравится «Побег из Шоушенка», «Форрест Гамп», «Индиана Джонс», «Большая Рыба», «Амели», «Гудзонский ястреб» и много чего еще. А вот к фильмам, с которыми пришлось работать, испытываю редкостную неприязнь. Пресытился я ими.

**PC ИГРЫ:** У вас есть хобби? Впрочем, что за глупости, у больших начальников всегда есть хобби. Вопрос – какое?

**М.Х.:** Я увлекаюсь фотосъемкой. По мере сил стараюсь не только фотографировать, но всячески развивать эту страсть в сотрудниках студии. Например, осенью у нас прошел фотоконкурс на тему



Малик понимает, что слаженный коллектив – залог успеха.

«Постановка художественного света в фотографии».

**PC ИГРЫ:** Слаженный коллектив – залог успеха, тут вы правы! А какими еще качествами, кроме умения работать в команде, должен обладать идеальный разработчик?

**М.Х.:** Идеальный разработчик – это молдаванин, приехавший из Китая. Он должен уметь все, спать четыре часа в сутки, занимать не более одного кубического метра офисного пространства, не употреблять алкоголь, есть комочек риса, да и то после окончания продленного рабочего дня. Если серьезно, то сотрудник должен быть разносторонне развитой личностью и фанатом своего дела.

**PC ИГРЫ:** Малик, спасибо за ответы, и простите, что отняли столько времени!

**М.Х.:** Вам спасибо! Было приятно поговорить по душам!



## «НЕДОКОМПЬЮТЕР» ДЛЯ «НЕДОИГРОКОВ»?

**PC ИГРЫ:** Малик, вы с консолями дружите? У нас в редакции, например, практически все купили PSP. Смотрим фильмы, слушаем музыку, играем в «балуемся». Отличная вещица, не находите?

**Малик Хатажаев:** Возможно, буду немного резок, но для меня консоли – это «недокомпьютеры» для «недоигроков», массовое нашествие которых загонит индустрию в глубокий кризис. В нашей компании стараются ориентироваться на сложные проекты для геймеров со средним интеллектом и выше, а это аудитория РС. Правда, в элитарность, недоступную массовому потребителю, мы тоже не стремимся, ведь это путь в никуда.



«Стальные Монстры» – игра для РС. На консоли «Леста» пока не замахивается.

Попробуйте подписать в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать :))

**(game)land**



SYNC



Лучшие цифровые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



Страна Игр



PC Игры



CyberSport



Мобильные  
компьютеры



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football



Onboard



Mountain Bike  
Action



Хулиган



Свой Бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

**780-88-29** (для Москвы)  
**8-800-200-3-999** (для России)

ВСЕ ЗВОНИКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

# ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / ФЕВРАЛЬ 2006



## НА ДИСКЕ

### ВИДЕОГАЙДЫ:

- Hitman: Contracts –  
скоростное прохождение
- The Movies
- Need For Speed: Most  
Wanted

### ТРЕЙНЕРЫ:

- Battlefield 2: Special Forces
- Agatha Christie: And Then  
There Were None
- Diplomacy
- Shrek Superslam
- Harry Potter and the Goblet  
of Fire
- Starship Troopers
- Mall Tycoon 3
- Crime Life: Gang War
- Rebel Riders

### БАЗЫ КОДОВ:

- Chemax 5.5
- Chemax Rus 3.7
- База кодов и прохождений  
Путеводитель

### ПРОХОЖДЕНИЯ:

- The Movies
- The Matrix: Path of Neo

Салют! Я не очень люблю отмечать праздники, и придерживаюсь этого мнения даже в отношении новогодней вакханалии. Да, как и весь честной народ, 31 декабря я дарю подарки членам семьи и друзьям, опустошаю ряды «горючего» и закусок на столе, смотрю обращение президента к народу, после чего отправляюсь... прямиком за компьютер! Мне больше хочется погрузиться в атмосферу любимых игр, нежели в веселую праздничную суматоху. Правда, с MMORPG такой фокус не пройдет – даже там ты рискуешь встретить разудалую партию каких-нибудь эльфов в шапках Санта-Клауса, причем через каждые две строчки в окошке чата будут проскачивать поздравительные фразы и отрывки «Jingle Bells», сопровождающиеся мириадами смайликов. Поэтому я предпочитаю пройти в тридцать восьмой раз любимый *Fallout 2* (обычно на это у меня уходит не более восьми часов при выполнении всех побочных квестов), после чего, немного отдохнув, снова продолжить игровой марафон. Правда, я решил больше не ударяться в ретрорадские воспоминания, и запустил одну из последних новинок – столь долгожданные «*Корсары 3*»... Эх, если бы эта штука нормально работала – цены бы не было! А так – ждем очередного патча и пытаемся играть в тот билд (да-да, чувствуешь себя истинным бета-тестером), что есть. Тем не менее, ты найдешь руководство по игре в следующем номере.

В этот же раз мы подвергли тщательному препарированию *Sid Meier's Civilization 4*, *NFS: Most Wanted*, адд-он «специального назначения» – *Battlefield 2: Special Forces* и даже успели подготовить небольшой (но очень полезный!) материал по читерству в *Counter-Strike* v.1.6. Чтобы ни говорили, а против лома нет приема... На диске выложены руководства по

*Matrix: Path of Neo*, *The Movies*, а также подборка архиполезных видеороликов. Подробности – в одной из колонок моего коллеги, Семена Чирикова. До встречи на страницах следующего номера!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

## В ЖУРНАЛЕ



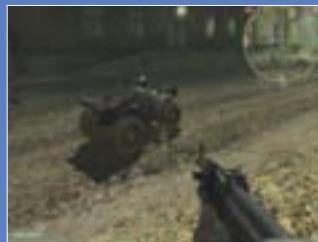
### SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Общая концепция осталась прежней, однако появилось много новых нюансов, заметно изменивших геймплей по сравнению с предыдущей частью ..... стр. 206



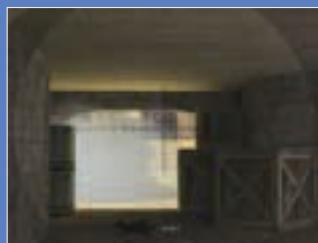
### NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Все, что нравилось большинству поклонников линейки NFS, – роскошные автомобили и соревнования на скорость с копами ..... стр. 210



### BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Не прошло и полгода с момента выхода оригинального *Battlefield 2*, как разработчики порадовали нас свежим дополнением – *Special Forces* ..... стр. 214



### COUNTER-STRIKE

Пользоваться читами при игре с ботами проще простого: соответствующие коды и тренинги выкладываются чуть ли не на каждом втором сайте ..... стр. 218

# SID MEIER'S CIVILIZATION 4

## ЦИВИЛИЗОВАННЫЙ МИР

Текст: Злой Ух

**Общая концепция игры осталась прежней, однако появилось много новых моментов, которые заметно изменили геймплей по сравнению с предыдущей частью. Вообще, Civilization 4 больше походит на вторую игру серии, нежели на третью – давние поклонники «Цивилизации» будут чувствовать себя здесь как рыбы в воде.**



### ЮНИТЫ

Отныне нет таких понятий, как «атака» и «защита» – их заменияет единый показатель мощности. После сражений он падает, и юниту требуется отдых, чтобы восстановить значение до максимума.

Также у наших подопечных появились различные варианты улучшений. Можно повысить их здоровье и мощность, увеличить способность к обороне, научить лечиться во время передвижения... Полный список ап-

дейтов изложен в Цивилапедии. Примечательно, что отныне нельзя производить юнитов, не обладая нужным ресурсом. Без железа ты не рекрутируешь мечников, без топлива не построишь танков, а без урана не видать тебе ядерных ракет. Так что захват ресурсов – верный путь к победе!

Метаморфозам подверглись не только вояки, но и мирные жители: поселенцы (основывают города) и рабочие (улучшают территории, строят дороги, фермы и т.п.). Советую включить настройку в опциях, чтобы они появлялись с уже установленным автоматическим режимом. Однако не следует совсем о них забывать – если стал доступен новый ресурс, нужно собственномуочно отправить рабочего на его разработку. При появлении врага на нашей территории эти ребята без дополнительных указаний отступают в город.

Солдат (и не только их) можно

объединять в группы – рекомендую почаше пользоваться клавишами «Ctrl» и «Alt», это позволяет упростить выбор и управление войсками.

Все юниты могут спать (становятся неактивными до тех пор, пока рядом не окажется враг или мы сами не разбудим их) и занимать оборонительную позицию. Как и раньше города со стенами, холмы, горы и леса дают бонус к защите.

### ТЕХНОЛОГИИ

Этот аспект игры изменился мало. Нам по-прежнему предстоит разрабатывать новые технологии, которые откроют доступ к ресурсам, а также более мощным юнитам и постройкам. Теперь не обязательно развивать все подряд – например, если ты достиг серьезных успехов в культурной сфере, то через определенное время военные технологии либо откроются автоматически, либо будут стоить всего один ход.

Шпионы потеряли бытую значимость, и сейчас намного проще торговать технологиями, нежели их воровать. При должном старании всегда можно идти впереди соперника.

Категорически не рекомендуется меняться знаниями с другими игроками, даже союзнику не следует их доверять. В Civilization 4 альянсы создаются и рушатся постоянно, так что не стоит на них надеяться. Лучше просто выкупать технологии – такой подход позволит тебе развиваться, не продвигая при этом вперед потенциального противника. Помни, что знание – сильнейшее оружие.

### ГОРОДА

В четвертой части города перестали быть статичными однотипными объектами, теперь на них отображаются все изменения. Построил, например, акведук – и вот он уже отчетливо виден на карте. Данное нововведение позволяет безошибочно определять наличие тех или иных объектов у других игроков.

На карте города можно увидеть все доступные в данный момент ресурсы, назначить рабочих на разные квадраты или превратить обычных горожан в инженеров, ученых или священников.

Изменилась и система строительства – отныне потраченные на постройку ходы не переходят к другому заказу при отмене первого, а запоминаются. Наглядный пример: ты строил храм, однако тебе срочно понадобился

**FAQ**

**П**ри запуске у меня вылетает игра. У меня карточка от ATI, что делать?  
**А** Поставить минипати с нашего диска или же инсталлировать самые новые драйвера.

**П**о какого года идет игра?  
**А** До 2050 включительно.

**П**риводит ли государственная религия на дипломатические отношения?  
**А** Нет.

**П**о мне модем, смогу ли я играть по сети?  
**А** Конечно, достаточно соединения на 14400 к/бит.

**П**о можно где либо приобрести диск с музыкой из игры?  
**А** Нет, его можно найти в специальном подарочном издании с игрой.



добились воины – отменяем строительство святыни, рекрутируем солдат и продолжаем возведение храма с того места, на котором закончили.

Ресурсы, которые добывают твои рабочие, также влияют на скорость постройки: срубили рабы лес – получи плюс 50 пунктов к строительству, есть в наличии каменоломня – здания из камня будут строиться в два раза быстрее.

До поры до времени вообще не будет доступна опция «купить постройку», возможность ею воспользоваться появится при демократическом строе (будет доступен ближе к середине игры).

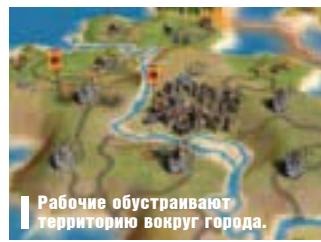
Городу можно назначить губернатора – компьютерного болванчика, который сам будет нанимать войска, согласно выбранной тобою линии поведения – милитаристской или мирной. При первой он будет возводить то, что ему рекомендует военный советник, при второй – что гражданский. Назначать губернаторов следует в города второстепенного значения, находящиеся далеко за линией фронта – дабы не тратить на них свое драгоценное время. Пограничные населенные пункты и промышленные центры стоит курировать самому, ибо решение AI строить рынок, когда нужны лучники, может окаться для тебя фатальным. Настроение, доход и здоровье горожан определяют состояние города. Все эти факторы непосредственным образом влияют на



ООН – главный куратор мировой политики на поздних этапах игры.



Нарушение границы приводит в автоматическом объявление войны.



Рабочие обустраивают территорию вокруг города.

скорость его развития.

Города следует располагать или на рекомендуемых участках (отмечаются голубым кругом), или на возвышенностях (это дает значимый бонус к защите), или в важных стратегических местах (например, на перешейке между континентами).

В городах будут рождаться гениальные люди и исторические личности. Они могут разработать новую технологию, стать выдающимися инженерами или учеными. Разумеется, чем больше таких деятелей появляется в твоей империи, тем лучше. У каждого города даже есть индикатор появления подобных уникумов – чтобы ускорить данный показатель, следует возводить как можно больше зданий. Хотя эти личности и исторические, но к определенным датам и нациям они не привязаны. Не

удивляйся, если увидишь, к примеру, как у ацтеков в 100 году нашей эры родится Ньютона. Разработчики пошли на этот шаг намеренно, чтобы избавится от дисбаланса между цивилизациями.

## РЕЛИГИЯ

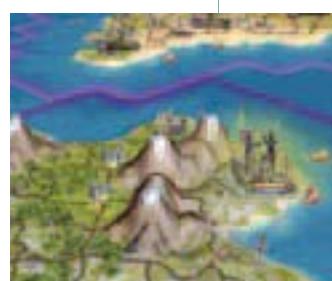
Отныне каждая цивилизация может принять одну из семи религий. Это решение может быть принято самостоятельно, на государственном уровне, или же произойти само собой. Например, когда в наши края придет вражеский миссионер или мы первыми откроем определенную технологию, спровоцировав тем самым появление данной религии в каком-нибудь из городов. Все это происходит совершенно произвольно и не зависит от выбранной нации. У меня и вовсе доходило до смешного: рус-



Город в максимальном приближении.

## МОРСКИЕ АКСЕЛЕРАТЫ

Если в наземных войнах крайне редка такая ситуация, когда современные танки атакуют средневековые юниты (например, крестоносцев), то на море подобные конфликты случаются очень часто. Особенно, если кто-нибудь из игроков делает ставку именно на развитие флота – в таком случае можно довольно быстро получить в свое распоряжение современные эсминцы, тогда как у противника будут лишь парусники. Этот вариант развития отлично подходит для карт с большой площадью, занимаемой морями.

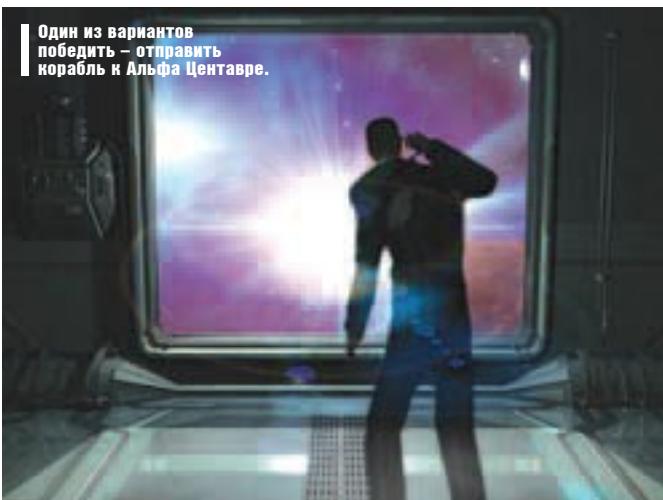


## ЧЕРНЫЕ АТОМЫ И МИРНОЕ ЗОЛОТО

В Civilization 4 нефть на все сто оправдывает статус «черного золота». За обладание этим ресурсом будут вестись самые ожесточенные войны, ибо нефть дает тебе современные технологии, а, следовательно, и легкую победу. Стремись взять под свой контроль максимум нефтедобычи – для этого придется с самого начала вести политику агрессивной экспансии. Панацея от всех бед – ядерная ракета. «Мирный атом» является отличным средством решения любых проблем и помогает быстро находить общий язык с представителями недружественных цивилизаций. Помни, для его создания тебе необходимо уран. Захвати все источники этого редчайшего ресурса и не дай проклятым пацифистам из ООН запретить его использование «по назначению».



Один из вариантов победить – отправить корабль к Альфа Центавре.



говоры исключительно на языке войны, твой выбор – полицейское государство. В нем войска строятся на 25 процентов быст-

кие исламисты воевали с ацтеками-сионистами, которым помогали зулусские христиане вместе с англичанами-буддистами. К сожалению, разработчики не реализовали возможность религиозных войн, и разные веры не могут стать причиной конфликта, однако их роль от этого нисколько не уменьшилась. Город, в котором религия соответствует государственной, получает бонус к развитию и настроению населения. И если построить нужные храмы, то можно надолго забыть о бунтах и восстаниях. Ежели вражеский город исповедует ту же религию, что и наши подданные, то он будет виден на карте без тумана войны. Стоит удачно заслать туда нашего миссионера, и он перейдет к нам во владение. Если ты захватил город с религией, которую исповедует твоя цивилизация, то беспорядки там утихнут намного быстрее обычного и в захваченном поселении не придется удерживать большой гарнизон.

## УПРАВЛЕНИЕ ГОСУДАРСТВОМ

В соответствующем окне есть четыре столбца, которые определяют государственный строй, его внутреннюю и экономическую политику, а также отношение к религии. По мере развития технологий нам будет становиться доступным все большее количество формаций. Самое главное – как можно быстрее установить демократию. Это даст возможность покупать здания и юниты. Но если тебе ближе всего милитаризм и ты можешь вести пере-

ре и население относится к войне более лояльно.

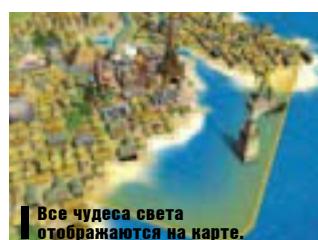
## ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатия не претерпела существенных изменений. Ее возможности сильно ограничены, а на высоких уровнях сложности и вовсе отсутствуют. Лично я использовал ее только для приобретения технологий и подкупа – один враг объявлял войну другому. С помощью этого политического рычага также можно покупать вражеские города, обмениваться ресурсами, заключать перемирие и требовать дань. Противник обожает клянчить все подряд, особенно открытие границ. Идти ему на уступки ката-

точно одного коварного удара, чтобы завоевать целую нацию. Следи за тем, чтобы твои не продавали стратегическое сырье – требуй прекращения подобных сделок, подкрепив слова золотом. Ибо враг, получивший доступ к стратегически важному сырью, становится крайне опасным. Несмотря на то, что возможности дипломатии ограничены, пренебрегать этим политическим инструментом ни в коем случае не следует.

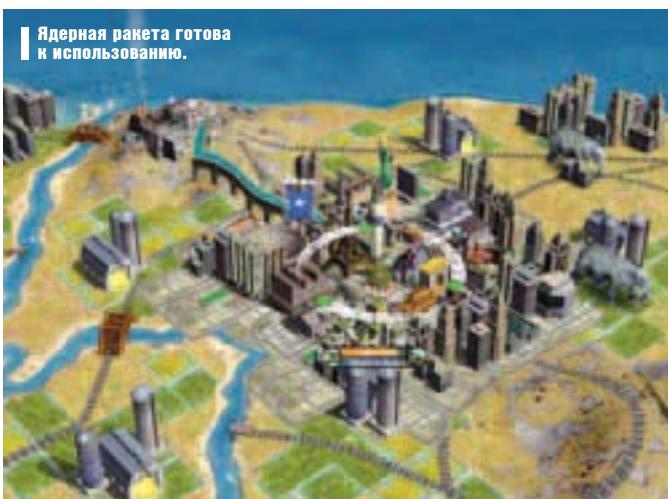
## РЕСУРСЫ

По сравнению с предыдущими частями ресурсов стало значительно больше – более 20-ти видов. Надо сказать, что беспо-



горически не следует, ибо постоянная суета вражеских отрядов на своей территории здорово раздражает. Даже союзников я советую держать за укрепленными границами – объявить войну может кто угодно и в самый неподходящий момент. А вот когда требуется напасть на кого-либо самим, то нельзя упускать такой оказии: просим предоставить проход и сосредоточиваем войска у каждого города будущей жертвы. Доста-

лезного сырья среди этого многообразия нет вообще – каждый источник по-своему важен. Некоторые ресурсы используются непосредственно в процессе производства, а какие-то оказывают косвенное влияние (например, камень – он увеличивает скорость постройки). Страйся захватить как можно больше источников ценного сырья. На более поздних этапах игры будут вестись войны за нефть, ведь без «черного золота» современная техника работать не сможет. Недостающий ресурс, как правило, можно купить или выменять, однако такое не всегда возможно. Лично я даже пару раз потерпел поражение из-за того, что не имел доступа к железу и урану. Итог: контроль ресурсов – ключ к победе.



### ЧУДЕСА СВЕТА

Мы по-прежнему соревнуемся в постройке чудес, пытаясь обсакать конкурентов. Набор все тот же, однако какие-то постройки потеряли прежние бонусы, а какие-то приобрели новые. Например, работа ООН реализована очень реалистично: главенствующую роль занимает председатель, который выносит решения на международное голосование... Даже резолюция какая-нибудь может выйти (к примеру, чтобы все перешли на демократические рельсы). В общем, чудеса света имеют огромное значение.

### СТРАТЕГИЯ

Достичь победу можно одним из шести способов, наиболее популярные из них: отправить космический корабль к Альфа Центавра, завоевать весь мир, захватить определенный процент территории или же набрать больше всех очков к 2050 году. Приведу пример самой простой тактики, которая отлично срабатывает на уровнях сложности до Prince.

Изначально все цивилизации располагают двумя типами юнитов – скаутами и поселенцами. Первых следует сразу же отправлять на разведку территории. Поселенцы пусть возводят город – как только он будет построен, начинаем рекрутировать воинов (в начале игры вряд ли кто будет на нас нападать, но есть вероятность появления варваров или диких зверей). Наняв бойцов, размещаем их в столице и начинаем штамповывать поселенцев. Прими во внимание тот факт, что поначалу не стоит возводить города близко друг к другу. Напротив,



советую как можно быстрее охватить максимум территории! Причем желательно сделать это так, чтобы границ было как можно меньше. Лично я обычно разделяю материк пополам или окружая другие цивилизации своими городами – поскольку пересекать границы городов без войны нельзя, то на первых

порах можно хорошо расширяться. Позже следует уменьшать расстояние между городами.

Создав первого поселенца, начинаем тренировать рабочего, параллельно основывая второй город. Построенного работягу отправляем улучшать территорию (автоматически). Во втором городе рекрутируем воина и опять поселенца. Подобным образом поступаем и с третьим городом. Далее надо смотреть по обстановке: если враги не лезут на рожон, то развиваемся дальше – укрепляем экономику и военные силы. Если не получается уничтожить врага в зародыше, то уходим в глухую оборону до появления рыцарей. За это время можно отлично развиться. Ну а дальше все должно пойти, как по маслу: начинаем «разделять и властвовать» конницей, на более поздних этапах – морской пехотой. Этот тип войск и от авиации запросто отобьется и го-

## CHEATS

Хорошенько подумай, прежде чем читерить – использование кодов будет отражено в статистике!

В директории игры открываем любым текстовым редактором файл Civ4Config и начинаем шаманить. Находим строку «CheatCode = 0» и меняем ее на «CheatCode = chipotle». В самой игре открываем консоль клавишей «~» (тильда) и вводим команду «game.toggledebugmode». Тем самым мы активировали следующие читерские комбинации:

- SHIFT+T – открывает меню читов
- CTRL+SHIFT+Левый клик – в указанное курсором место будет добавлен город или юнит
- CTRL+D – меню отладки
- CTRL+4 – получить 1000 золота
- CTRL+W – открыть редактор карт
- CTRL+«+» – повысить уровень выбранного юнита

Следующие комбинации срабатывают только в том случае, если ты выбрал курсором город:

- SHIFT+«+» – добавить 1 пункт к населению
- CTRL+«+» – добавить 10 пунктов к культуре
- «+» – немедленно завершает любой процесс строительства

В игре нажми «~» для открытия консоли. Для получения полного списка читов набери «help».

# NEED FOR SPEED: MOST WANTED

## НАС НЕ ДОГОНЯТ!

Текст: Артем "Cheatmaster" Воронин

Главное, что нравилось большинству поклонников линейки *NFS* – так это роскошные автомобили и безудержные гонки от копов. Ответвление *Underground* отбросило многие наработки предыдущих частей, и чуть было не повернуло развитие сериала в новом направлении. Однако через три года странствий по ночных улицам блудный сын возвращается домой. *Most Wanted* выдержан в духе первых игр сериала, при этом его наиболее близкими «родственниками» можно назвать *Hot Pursuit* и *High Stakes* (третья и четвертая части соответственно).



С этими товарищами лучше не встречаться.

### FAQ

В игре все расстояния измеряются в милях и футах, где можно переключиться на привычные единицы измерения?

В опциях лежем в раздел «Gameplay» и находим пункт «Units». Меняем «Imperial» на «Metric».

Как сделать так, чтобы на высоких скоростях не смызывалось изображение?

Эффект blur можно отключить в реестре: изменяем значение ключа «g\_MotionBlurEnable» с 1 на 0 по адресу: «HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\EA GAMES\Need for Speed Most Wanted».

Почему в игре все желтое? Мне это не нравится.

Наложенные на картинку цветовые фильтры отключаются в настройках видеокарта «Visual Treatment».

Можно ли играть за полицию?

Можно, но не на PC. В компьютерной версии этот режим не предусмотрен.

А может, хотя бы разок нам дадут просто покататься на машинах полиции или трафика?

Такая возможность появится в 41-50 заданиях Challenge Series.



ти, весь ассортимент обещанной «детальной настройки» железного коня. Какой-нибудь Fiat Punto при вложении в него пары сотен тысяч венчозеленых начинает очень резво обходить Lamborghini Murcielago или даже Porsche Carrera GT, а на скорости 350 км/ч чувствует себя ничуть не хуже болида «Формулы-1». Чудеса? Нет, брешь в игровом балансе.

### ПРИВЕДЕЛИВЫЙ ГРЫЗУН

Первое, с чем придется столкнуться в игре – меню, – способно серьезно потрепать нервы даже самого терпеливого игрока. Хотя поддержка мыши налицо, толку от нее практически нет: некоторые пункты меню выбрать вообще невозможно, а курсор то и дело норовит куда-то спрятаться. Более того, при использовании хвостатого друга начинает глючить и клавиатура. Поэтому избежание проблем с мышкой лучше даже не прикасаться. Кстати, при подключении геймпада проблема конфликта с грызуном не исчезает.

### НЕ АПГРЕЙДОМ ЕДИНЫМ

В *Most Wanted* можно использовать не только готовые комплекты модернизации автомобиля, но и настроить машину под любую трассу при помощи ползунков Performance Tuning, причем установки дозволено менять

даже в процессе гонки. Пройдемся по всему списку опций.

**Steering** регулирует чувствительность рулевого управления. Чем правее расположен ползунок, тем резче машина будет реагировать на нажатие кнопок поворота.

**Handling** отвечает за заносустойчивость. Передвинешь ползунок в крайнее правое положение, и машину будет срывать в занос при малейшем повороте.

**Brakes** распределяет тормозное усилие между передними и задними колесами. Чтобы сделать акцент на передних тормозах, передвигаем ползунок вправо.

**Ride Height** регулирует клиренс (высоту подвески). Двигаешь ползунок вправо, и клиренс становится выше – это значительно облегчает езду по неровностям, поскольку авто будет меньше задевать днищем дорогу. Перемещаем ползунок в противоположном направлении, чтобы снизить данный показатель, – такой вариант подходит для скоростных гонок.

**Aerodynamics** определяет прижимную силу. Чем больше прижимная сила, тем ниже максимальная скорость. Однако вместе с ростом этого показателя улучшается управляемость и устойчивость на дороге.

**Nitrous** влияет на темп расходования нитро. Ползунок вправо – ускорение повышается, но расход нитро тоже возрастает, влево – все наоборот.

**Turbo/Supercharger** – регулировка турбины. Повышение данного параметра улучшает работу турбины на высоких оборотах – оптимальный вариант для скоростных гонок. Снижать его следует на извилистых трассах, где приходится часто ускоряться. Учи, что для петлистых дорог лучше выбрать машину с меньшим количеством передач.



В таких случаях Speedbraker может оказаться крайне полезным.

**Speedbraker** представляет собой традиционное slo-mo – происходит замедление времени. Этот эффект позволяет не только легче ориентироваться (например, при входении в сложный поворот), но также полностью изменяет физику игры на время своего действия. С помощью спидбрайкера намного проще пробить полицейский заслон: машина становится ощутимо тяжелее, ее не подбрасывает на трамплинах, в драге появляется возможность полноценно управлять автомобилем, а не ездить по рядам, как по рельсам. Шкала данного параметра восстанавливается только на скорости выше 200 км/ч.

## 100%

Чтобы пройти игру до конца, тебе придется выиграть около двухсот гонок и выполнить более сотни заданий, связанных с полицией. Рассмотрим поближе каждый игровой режим.

## CAREER

Сюжет игры завязан на Black List 15 – своеобразном рейтинге нелегальных гонщиков. Чтобы получить право состязаться с каждым из них, придется выполнить ряд требований: выиграть определенное количество гонок, осилить несколько Milestone Events (разборок с полицией), в процессе прохождения которых исполнить и третье требование – Bounty – повысить «популярность» среди служителей правопорядка.

Уровень сложности игры выбрать не получится, так как сложность и количество трафика будут увеличиваться по мере прохождения карьеры постепенно.

## RACE EVENTS

Необязательно выполнять все доступные в карьере заезды, чтобы перейти в следующий этап, к тому же никто не мешает вернуться к ним позже. Таким образом, если у тебя не получается выиграть какое-то состязание, ты смело можешь попробовать себя в другом. Кроме того, этот вариант будет удобен тем, кому не нравится какой-то определенный вид программы соревнований, например, Drag. Присутствие полиции в ивенте определяется параметром Cop Probability, который имеет два значения: minimum – полиции не будет вовсе, maximum – возможность встречи не исключается, однако присутствие копов очень ограничено. В гонках ты не увидишь ни шипов на дорогах, ни несущихся навстречу полицейских внедорожников. Но после финиша все вернется на круги своя. Кстати, тебе не дадут ни сохраниться, ни заехать в гараж до тех пор, пока хвост не будет сброшен.

## CIRCUIT

Круговые гонки, старейший в серии NFS режим. Catchup сделал свое дело, и круговыми их называть можно лишь с натяжкой: более трех кругов ехать не придется.



Раздача пряников после очередного поверженного врага.

## LAP KNOCKOUT

Четыре участника, три круга. На каждом круге выбирает последний, а финиширует только один участник заезда. Традиционно одно из самых сложных, не прощающее ошибок, испытание.



## SPRINT

Гонка из точки «А» в точку «В» под аккомпанемент полицейских сирен по заданному маршруту, каждый из которых униклен.

## DRAG

Единственное состязание в Most Wanted, где полиции нет в принципе. Жаль, что поучаствовать в этом типе соревнований дадут всего несколько раз. Драг подвергся самым большим изменениям относительно предыдущих игр серии, превратившись из самого скоростного состязания в самое бессмысленное – нередки случаи, когда



## ШТРАФЫ

За что в Most Wanted можно получить штраф:

Speeding – езда на скорости выше 250 км/ч; Excessive Speeding – езда на скорости выше 300 км/ч; Reckless Driving – езда на скорости выше 350 км/ч; Ramming a Police Vehicle – повреждение полицейской машины; Hit and Run – смыться после столкновения с машиной трафика; Damage to Property – уничтожение имущества города (столбы, остановки, деревья, знаки); Resisting Arrest – дается одновременно с появлением полоски cooldown; Driving Off Roadway – езда не по дороге.

## BLACK EDITION

■ Black Edition – специальное издание *Most Wanted*, которое включает в себя:  
 ■ дополнительный DVD-диск: фильм о создании игры, репортаж с фотосессии Джози Моран (известной фотомодели и главной звезды этого проекта), эксклюзивные видеоролики, концепт-арт и многое другое;  
 ■ дополнительные автомобили: '67 Camaro SS, BMW M3 GTR, а также специально модифицированные SL65 AMG, Porsche 911 GT2, Corvette C6 и другие;  
 ■ новые соревнования и гоночные гонки в Quick Race;  
 ■ более сложный режим гонок с полицией в разделе Challenge (69 номер, доступен с самого начала);  
 ■ отдельный CD с саундтреком.  
 К сожалению, это издание продается лишь для консолей, а PC-версия доступна исключительно в США. О распространении BE на территории Европы и России пока ничего неизвестно.



до финиша добирается только один гонщик. Главной проблемой для тебя здесь станет дорожное движение, которое по плотности не имеет аналогов среди остальных режимов. Спасает только тотальная заскриптованность – с десятой попытки ситуацию на дороге можно выиграть наизусть.

## SPEEDTRAP

Один из самых интересных гоночных режимов. Дело в том, что для победы здесь совсем не обязательно прийти первым. По всей трассе расположено несколько радаров, которые фиксируют скорость участников гонки. Победителем становится тот, у кого сумма всех зафиксированных скоростей будет наибольшей. Однако не стоит обольщаться – некоторые чекпоинты расположены крайне неудобно, а в случае, если ты прикатишь к финишу не первым, последует серьезный штраф.

## TOOLBOOTH

Самые длинные по протяженности и самые скучные по существу гонки. Представляют собой изобретение еще более древнее, чем вся серия *Need for Speed* – обыкновенный заезд по чекпойнту, когда до следующей точки надо успеть добраться за определенное время. Никаких соперников и вялое преследование стражами закона.

## ПОЛИЦИЯ

EA не стала изобретать велосипед и здесь. По-голливудски зрелищные погони имеют несколько степеней градации – в

зависимости от того, насколько сильно полиция заинтересована нашей персоной. Всего таких ступеней, уже успевших получить фанатское название «костерок», (прямая аналогия – *GTA* с ее звездами), семь.

**X1.** Абсолютно несерьезно, а Milestones, которые тебе непременно придется выполнять на первых этапах игры, потребуют исключительного терпения. Главная сложность в том, чтобы не сбросить хвост, т.к. другой ты, скорее всего, найти не успеешь – задание будет провалено. За каждую искореженную полицейскую машину ты получаешь 500 очков bounty.

**X2.** Патрульные колымаги отправляются за пончиками, а то-

бой займутся ребята покруче. У стражей закона появляются зачатки слаженной работы, и их действия приобретают некоторую агрессию. Они начнут перекрывать дороги, и эти кордоны надолго станут твоим основным способом получения очков bounty.

**X3.** Сезон охоты на нелегальных гонщиков открыт! Преследователей станет значительно больше, твою тачку начнут прижимать к обочине и вообще делать все возможное, чтобы помешать тебе скрыться. На третьем уровне также появляются тяжеленные «джипы-камикадзе», которые будут пытаться протаранить тебя в лоб. Такого столкновения следует избегать любой ценой.



## ХИТРОСТИ



■ Если на твоем компьютере игра обнаружит установленную *Need for Speed: Underground 2*, то в начале карьеры ты получишь дополнительные 40000\$.  
 ■ Не сойти с дистанции в драге из-за столк-

новения с машинами трафика или горевшего движка поможет своевременное использование спидбрейкера.

- Чтобы после гонки лишний раз не убегать от полиции, можно нажать «Alt-F4» и заново загрузить игру.
- Находясь в городе, нажми клавишу «B», чтобы не тратить времени и сразу попасть в меню выбора гонок блеклиста.
- Иногда полицейские авто, перекрывающие дорогу, заменяются на машины трафика. Неизвестно, баг это или нет, но среди блокирующих дорогу автомобилей нередко можно встретить даже грузовик, а вовремя заметить шипы не всегда удается.
- Уникальные апгрейды Junkman хуже, чем доступные в конце игры Ultimate.
- Не забывай про catchup и не отпускай оп-

ONENTOV далеко вперед, иначе они перестанут реагировать на трафик и сносить придорожные постройки, деревья, и догнать их будет значительно сложнее.

- Пробивая roadblock нужно стараться ударить в заднюю часть машины, это позволит избежать потерь скорости и привести в негодность еще одну патрульную машину.
- Если видишь впереди себя полицейскую машину – обгони. Въехав в нее, можно очень скоро оказаться зажатым в коробочку, так же стоит поступить, если преследующие сзади вдруг скопом решили тебя обогнать.
- Использовать привычное Reset Car Position, возврат автомобиля на трассу в непосредственной близи от полицейской машины, не удастся, за этим последует немедленный арест.

А ведь сразу и не подумаешь, что это Most Wanted.



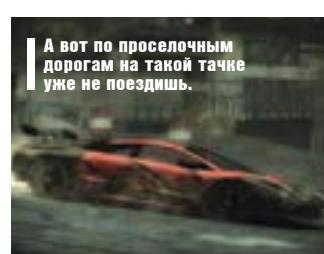
**X4.** За тобой начнут гоняться ребята на черных Pontiac GTO, а это уже само по себе серьезно. Ко всем имеющимся неприятностям добавится еще одна – шипы (привет из Hot Pursuit), наехав на которые хотя бы одним колесом, продолжить движение уже не удастся. А вот копам все нипочем – даже через ленту шипов они проезжают без проблем.

**X5.** Готовься к большим неприятностям. Шутка ли – полтора десятка Chevrolet Corvette, оснащенных нитроускорителем сзади, кордон из джипов – спереди, а в небе кружит вертолет! Вертюшка не только не позволит тебе скрыться от полиции, но и будет поднимать пыль на дороге, снижая тем самым видимость до расстояния вытянутой руки.

**X6.** Самая сложная погоня в карьере (после поединка с местным злодеем Рейзором) будет проходить под знаком шести костров. Мало чем отличается от предыдущего уровня сложности за исключением того, что теперь за тобой начнут гоняться SUV'ы – те самые джипы, которые раньше шли на таран.

**X7.** Этот сверхсложный режим встретится только в 69-ом Milestone Challenge и доступен лишь счастливым владельцам Black Edition (смотри врезку). Трассы будут заполнены одними только SUV'ами. Учитывая, что от полиции надо уходить на далеко не самой быстрой Camaro'67, это испытание может стать настоящей пыткой.

А вот по проселочным дорогам на такой тачке уже не поедишь.



Если силам правопорядка удастся тебя поймать, то ты окажешься перед выбором – либо заплатить штраф, либо использовать free jail ticket, который позволяет копам забыть о твоих прегрешениях. В случае если ты согласишься на штраф, твоей машине влепят Impound strike – получение трех таких штучек влечет конфискацию авто. Сумма штрафа складывается из совершенных тобой нарушений, описание которых можно посмотреть в соответствующей врезке.

#### RIVAL

Когда рядовые гонки и milestone-состязания будут выполнены, а рейтинг bounty поднимется до необходимого уровня, с тобой свяжется оппонент по блэклисти и предложит соревнование – оно очень похоже на race events, однако выигрывать заезды придется за раз. Хотя игра и позволяет перезапустить гонку, выходить в меню карьеры нельзя, иначе придется начинать все сначала. После победы над очередным номером блэклиста тебе предложат выб-

рать пару бонусов из шести доступных, делятся они на две группы. Если со второй группой все ясно (их значение отображается), то первые три бонуса представлены знаками вопроса, среди которых могут быть следующие вкусности:

- приличная сумма денег;
- продажа любой твоей машины по первоначальной цене;
- эвакуация конфискованного ранее авто;
- дополнительный impound strike («крест») на любую из твоих машин, который предоставит возможность быть задержанным большое количество без конфискации автомобиля.

И самое главное, из-за чего стоит постоянно тратить все бонусы на «вопросы», – это машина противника, оборудованная, как правило, еще не доступными тебе апгрейдами.

Примечательно, что все уникальные улучшения (обвес, винилы, агрегаты) можно использовать только один раз и только на одну машину. К тому же, performance upgrades оказываются слабее ultimate, доступных в конце игры – так что выбирать их не имеет смысла.

## CHEATS

Коды вводятся в меню на экране «Click to Continue»:

- iammostwanted – открыть машины;
- givemethego – открыть GTO;
- burgerking – дополнительная гонка Challenge;
- castrol – получить Castrol Ford GT. А вот еще несколько «стрелочных» кодов, которые так же следуют набираться в главном меню:
- вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево – соревнование Burger King;
- влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, вправо, влево, вправо, вверх, вниз – Castrol Ford GT;
- вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, вверх, вниз – бесплатные апгрейды;
- влево, вправо, вправо, вправо, вправо, влево, вправо, вниз – Porsche Cayman.

Также на нашем диске ты можешь найти тренер со следующими возможностями:

- бесконечный запас нитро/спидбрайкер;
- невозможность ареста;
- мгновенное ускорение до нужной скорости;
- прыжок на нужную высоту;
- деньги/bounty.



Давненько в NFS нам не давали покататься на машинах трафика.



# BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

## МИССИЯ ВЫПОЛНИМА!

Текст: Алексей "FL@SHman" Харитонов

Не прошло и полутора с момента выхода оригинального *Battlefield 2*, как разработчики порадовали нас свежим дополнением – *Special Forces*. Созданием этого адд-она занималось канадское подразделение DICE, которое уже успело отметить неоднозначным проектом *Battlefield – Vietnam*.



Квадроцикл – самое быстрое средство для перемещения по земле в игре.

### FAQ

В игре есть российский спецназ, какое у него оружие?  
У русских те же пушки, что и у МЕС в оригинальном *Battlefield 2* (за редкими исключениями).

Как можно спускаться по натянутой веревке?

У некоторых классов в комплекте есть арбалет, с помощью которого можно натянуть веревку. Спускаться по ней просто: подходим к ней вплотную и жмем «E». Вниз ты поедешь сам.

Где можно пользоваться крюком?

Крюк можно закинуть на любое, не слишком высокое препятствие.

Сильно ли возросли системные требования по сравнению с оригиналом?

Все зависит от карты. Например, на «The Iron Gator» от «тормозов» страдают даже обладатели hi-end компьютеров.

Какие еще приспособления появились в дополнении?

Прибор ночного видения, противогаз, ослепляющие гранаты и слезоточивый газ.

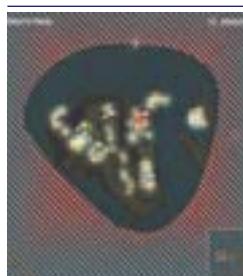


Геймплей претерпел значительные изменения, но общие принципы остались в целости и сохранности. Характер боев уже практически не допускает активных действий, превращая игровой процесс в позиционное противостояние. *Special Forces*, несмотря на весьма специфичный стиль и повышенные системные требования (по сравнению с оригинальным *Battlefield 2*), снискал популярность среди многих профес-

сиональных команд и даже обзавелся отдельным ладдером на ClanBase.

Как и в руководстве по *Battlefield 2* (опубликовано в ноябрьском номере за прошлый год), в данной статье мы приводим подробную тактику для каждой карты.

### DEV'L'S PERCH



Действие разворачивается в ночное время, что открывает широчайшие возможности для маскировки.

МЕС, на мой взгляд, находится в более выгодном положении, так как, обладая преимуществом в высоте, его представители могут по полной использовать канатные дороги. В связи с этим есть вероятность того, что силы США не только не смогут зачистить остров от противника, но и сами будут зажаты на своей базе.

Итак, давай более детально рассмотрим тактику игры за янки. Действовать у нас будут

два сквада, один из которых (в составе трех человек) отправляется на самый нижний

чек, а другой (используя ландшафт и специальные приспособления) забирается наверх, к нейтральной точке. Дальнейшие действия определяет то, как себя покажет второй отряд. Если он справится с задачей, можно будет смело начинать штурм замка.

За МЕС все гораздо проще.

Точно так же действуют два отряда: первый спускается к нижнему чеку, второй пытается занять ближайшую нейтральную точку. Если получится оперативно занять и удержать обе точки, то у американцев практически не останется шансов на победу.

### GHOST TOWN



Довольно интересная, с тактической точки зрения, городская карта. Всего имеется четыре захватываемые точки, две из которых изначально являются нейтральными. Используя лестницы и специальные приспособления, можно забраться на любую крышу, и именно эта особенность определяет характер действий команды. Порой первоочередной задачей сквадлидера является не сам чек, а одно из близлежащих зданий, с которого впоследствии можно вести атаку.

Российский спецназ изначально находится в более выгодном положении, поскольку одна из нейтральных точек расположена в непосредственной близости от главной базы. Однако не стоит из-за этого уделять ей меньше внимания – одноместный квадроцикл с вражеским сквадлидером способен пересечь всю карту за считанные секунды. Поэтому самым ра-



зумным решением будет отправить на ближайший чек двух или трех человек, которые в случае необходимости смогут оперативно переключиться на оборону главной базы. Второй отряд отправляется на центральный чек и в дальнейшем может перейти из обороны в наступление, бросив основные силы на базу англичан. У британского спецназа тоже есть место для маневров – на квадроцикле можно в считанные секунды добраться до тыла русских, не дав тем самым им сосредоточиться на центральных чеках.

## LEVIATHAN



Еще одна ночная карта. Силы МЕС, располагая изначально лишь одной незахватываемой базой, должны полностью зачистить остров от солдат США. Самым рациональным решением будет ведение наступления по двум направлениям: по берегу, начиная с крайнего (изначально нейтрального) чека, и по воде, атакуя одну из трех точек, на которую укажет командир. Он также должен определить, какая из позиций врага наиболее уязвима, и дать соответствующие указания. При игре за США нужно располагать как можно большим количеством игроков в мобильном состоянии, чтобы оперативно давать отпор именно там, где это больше всего требуется.

## MASS DESTRUCTION



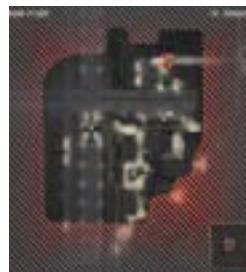
На карте расположены четыре захватываемые контрольные точки, изначально под контрол-

лем каждой из команд находится лишь одна.

Рассмотрим действия русских. Совершенно очевидно, что с самого начала нужно взять под контроль завод, который находится в непосредственной близости от базы. С этой задачей вполне могут справиться двадцать бойца. Остальным лучше не разбиваться на отряды, а всем скопом двинуть на главную базу врага или к железной дороге. Если ты выберешь последний вариант, обрати внимание на расположенную возле чека трубу – с нее можно организовать очень неприятный для противника дроп, прямо на чек.

Мятежники действуют по похожей схеме с той лишь разницей, что скваду, атакующему железную дорогу, придется воспользоваться техникой – база сильно удалена от зоны боевых действий.

## NIGHT FLIGHT



Последняя ночная миссия, о которой пойдет речь в нашей статье. Карта штурмовая – англичане начинают игру в воздухе, выпрыгивая с парашютом над собственным незахватываемым чеком.

Прежде всего, каждому члену команды стоит научиться ориентироваться в условиях полной темноты и «засвеченности» – последняя появляется при включении прибора ночного видения. На светлых картах с минимумом строений можно просто определить местоположение противника по указаниям командира. Тут же все намного сложнее – приходится проверять чуть ли не каждую крышу.

Англичане, как уже было сказано выше, начинают игру с десантирования. Имеет смысл бросить основные силы на нейтральный чек, поскольку противник наверняка попытается закрепиться там, заняв доминирующее положение на земле. Но двух-трех человек



Некоторые флаги можно захватывать, находясь в самых неожиданных местах.

всё-таки следует отправить либо на самолет, либо на кран, дабы в случае провала захвата восточного чека иметь возможность появиться в неожиданном для противника месте. Что касается атаки на кран: чек окружён множеством бункеров и строений, забраться на которые можно с помощью крюка. Также стоит обратить внимание на подъемник – очень выгодная позиция как для обороны, так и для нападения.

Характер оборонительных действий во многом определяется действиями англичан. В начале раунда стоит попытаться взять нейтральный чек, отправив на него группу в количестве до четырех человек. На оставшиеся две точки достаточно поставить по два бойца, основная задача которых – занять выгодную позицию, чтобы в случае серьезного прессинга успело появиться подкрепление.

## SURGE



Очень занятная местность: некая смесь помойки и стройки, в центре которой возвышается одинокая ракета.

Всего мы располагаем тремя точками, одна из которых является нейтральной. За обладание ей и будут разворачи-

## EASTER EGGS

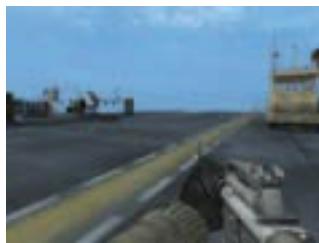
Казалось бы – такой серьезный экшен, однако и тут не обошлось без столь любимых многими разработчиками «пасхалок». На данный момент нам удалось обнаружить пару приколов.

1. На карте Leviathan можно найти бункер времен Второй Мировой. Поклонники Battlefield 1942 посвящаются...



2. На той же карте попробуй взорвать эту неприметную коробочку – из нее посыпается несколько десятков дохлых рыбин!





ваться основные сражения. В целом, разработать тактику для этой карты довольно сложно, поскольку каждая сторона может сконцентрировать свои силы на любом чеке.

На карте присутствует множество интересных стратегически важных объектов и позиций, которые позволяют контролировать определенный сектор. Перечислять их все не имеет смысла, при детальном рассмотрении их и так довольно просто обнаружить, но гораздо сложнее во время матча занять именно ту позицию, которая в данный момент является наиболее важной.

### THE IRON GATOR



Если честно, я считаю эту карту одной из самых интересных в адд-оне. Никакой техники, бои ведутся в узких коридорах авианосца – настоящий рай для штурмовиков! Кстати, уме-

роль главкома тут минимальна. На палубе авианосца расположены UAV и радар, взорвав которые можно сильно испортить жизнь вражескому командиру.

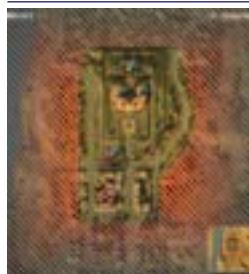
Практически невозможно изложить какую-то определенную тактику для каждой из сторон – ситуация меняется практически мгновенно. Но несколько общих советов я все-таки дам. Во-первых, нужно уделять максимум внимания обороне захваченных чеков. Держать определенные проходы практи-

поверхностная схема действий, которая практически не требует использования спецприспособлений (например, крюка). Перво-наперво рассмотрим действия за британский SAS. Изначально у нас есть лишь одна незахватываемая точка, с которой можно вести наступление на любой из чеков врага; на какой именно – это должен определить командир. Если с атакой на переднюю точку никаких вопросов не возникает, то штурм трех чеков, расположенных на территории дворца,



чески невозможно, поэтому следует давать отпор непосредственно в месте атаки. Вторых, в наступление нельзя идти по одному и тому же пути – слишком велика вероятность поражения одним взрывом. В-третьих, если один из членов команды пробрался к флагу – не стоит сразу же идти на захват, необходимо дождаться подкрепления.

### WARLORD



Штурмовая карта, внешне чем-то напоминающая Карканд из оригинального Battlefield 2. Минимум техники и классическая



пробраться на территорию дворца можно и без помощи крюка.



Крыша дворца – одно из самых удачных мест как для обороны, так и для нападения.

ние пользоваться подствольным гранатометом чаще всего определяет исход отдельных схваток.

Хочется отметить тот факт, что данная миссия разделена на три основные локации: палубу и два нижних этажа. Командирскими средствами невозможно однозначно определить, где именно находится противник –

заслуживает особого внимания. Начинаем с того, что пересекаем забор. Для этого следует воспользоваться крюком, а можно просто подогнать шестиколесный внедорожник. После того как мы окажемся на территории дворца, не стоит сразу бросаться на чек в парке – он отлично пристреливается из стационарных пулеметов и подствольников. Поэтому лучше всего заскочить сквадлидера в здание или на крышу при помощи крюка, чтобы отряд имел возможность respawnиться там. Оборону выстраиваем следующим образом: отправляем во дворец по два человека на каждый из боковых чеков – бойцы смогут не только удерживать флаги, но и обстреливать точку в парке из стационарных пулеметов. Командир остается там же, обкладывая оба чека взрывчаткой. Оставшаяся группа из трех человек пытается удержать передний чек.

# ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

Тесты техники, советы по выбору и установке домашнего кинотеатра - ЖК-телевизоры, AV-ресиверы, DVD-плееры, акустика и многое другое.

СМОТРИ\_СЛУШАЙ\_ЧУВСТВУЙ

01

(17) ЯНВАРЬ 2006

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

## DVD XPERT

ПОИСКАМ В ГИДАХ - МАЛЕНЬКИЕ ЖК-ТЕЛЕВИЗОРЫ,  
ЗВУЧНЫЕ СОНДОКРИВАТЕЛИ И ДОСТУПНЫЕ СЧОНДИВЕРЫ

67 новых акустических систем  
и компонентов в обзорах и тестах

83 лучшие  
модели года



СОФТМА. DVD МОНИТОРЫ: ВЕДЬ ДИ-ВИ



Сами Насери, Фредерик Дифенталь,  
Марион Котияр в фильме Жерара Пиреса  
**ТАКСИ** (1998)\*

\*100% гарантия широкозернистого аноморфного изображения; звуковые дорожки DOL.1.  
DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ПУЧШИХ мировых изданий!

# ОБМАНИ CHEATING-DEATH!

## ЧИТЕРСТВО В COUNTER-STRIKE v.1.6

Текст: Злой Ух

Пользоваться читами при игре с ботами проще простого: соответствующие коды и трейнеры выкладываются чуть ли не на каждом втором сайте. Зато добиваться успеха нечестными путями в мультиплееере намного сложнее – разработчики и просто группы энтузиастов активно борются с этим явлением, создавая специальные программы для предотвращения читерства.



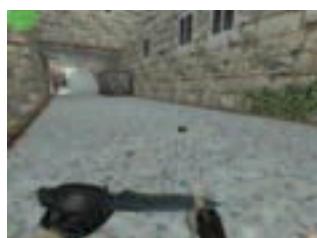
Хотя отчаяваться не стоит. Ведь сегодня речь пойдет об обмане самого популярного античита для *Counter-Strike* – Cheating-Death (далее – CD). Именно этим «щитом» снабжено большинство игровых серверов. Давай для начала выясним, что такое CD. Это программа, которая висит в памяти и отслеживает все процессы в системе и игре. Сначала пользователь запускает клиент CD, затем CS. Возникает резонный вопрос – если саму программу обойти невозможно, может, попробуем ее заменить и обманем тем самым непосредственно сервер? Для этой цели народные умельцы создали CD Hack (ищи на нашем диске) – взломщик, который эмулирует работу CD и при этом обладает богатым набором читерских функций.

Первым делом запускаем CD Hack, затем игру. Кнопка «End» отвечает за включение и выключение читов. При нажатии «Delete» появляется консоль, в которую нужно вводить команды управления. Рас-

скажу об основных (полный список настроек и их значений смотри в файле cdhack.txt)

**wall 1** – так называемый «валхак» – возможность видеть через стены. Довольно полезно, однако не стоит наглеть – прицельная стрельба сквозь препятствия вызывает подозрения. Лучше использовать эту команду как ориентир, чтобы просто быть готовым к появлению врага. Все игроки помечены разноцветными рамками (контры синими, терроры – красными), размер которых можно настраивать.

**nosmoke 1** – дым не отображается. Учти, что точная стрельба сквозь дымовую завесу может насторожить опытных игроков.



**noflash 1** – на игрока не действуют ослепляющие гранаты. Советую оставить этот чит выключенным (значение «0»), так как его использование вызывает сильные подозрения. Хотя бы притворяйся ослепленным и старайся отворачиваться от летящей гранаты.

**norecoil 2** (0 – полная отдача, 2.3 – практически ее отсутствие) – отключение отдачи. Отличная вещь, однако привыкаешь к ней не сразу.

**bot 1** (цифры обозначают различные части тела, 1 – прицеливание в голову) – автонаведение прицела, знакомое профессиональным читерам еще со времен AimBot. Стреляй как Клинт Иствуд, щедро раздавая хедшоты. Однако есть одно «но» в боях на ближних дистанциях. Если бот захватит цель, а противник прыгнет или резко развернется на месте, то твой прицел столь же резко пойдет за ним – это сразу вызовет подозрения. Так что рекомендую пользоваться данным читом лишь на дальних и средних дистанциях.

Отмечу, что пользоваться читами надо осторожно, ибо нечестных игроков обычно ждет неминуемый бан. Вот основные советы:

■ читерить лучше всего в начале раунда – пока все живы,



и за тобой никто не наблюдает;  
■ не стоит внезапно становиться «отцом» – увеличивай качество своей игры постепенно; скачок «из грязи в князи» находит на серьезные размышления;

■ если ведется запись боя (пишется демка), то надо быть осторожным вдвое;  
■ включение fadetoblack на сервере существенно облегчит тебе жизнь. Актуально только для игры по локальной сети, в Интернет батальиях «затемняться» нельзя.



Ищи софт на диске!



Побывал в далеких странах?  
Накопилось много интересных  
фотографий?



Создай свой цифровой фотоархив на  
<http://foto.mail.ru/> и покажи друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

**фото@mail.ru®**  
Ваш личный цифровой фотоархив!

# Коды



## Fall: Last Days of Gaia

Хочешь получить много экспы при минимуме усилий? Нет ничего проще! Вызываем консоль (клавишей «F11») и вводим следующую команду:

- character.add\_experience("ALTER\_EGO", количество экспы).

Во второй позиции за скобкой просто укажи нужное количество опыта. Чтобы мгновенно прокачать сопартийцев, печатаем несколько иной код:

- character.add\_experience("MERCENARY\_ИМЯ", количество экспы).

Вначале следует правильно ввести имя наемника в латинской транскрипции (например, "MERCENARY\_FRANCIS"), затем указать непосредственно количество нужной экспы. Должно получиться что-то типа:

- character.add\_experience("ALTER\_EGO", 50000);
- character.add\_experience("MERCENARY\_FRANCIS", 50000).

## Quake 4

Зажимаем «shift», «alt» и «» (тильду), после чего набираем:

- God – режим бога.
- Give all – все оружие, максимальный боезапас, 200 единиц жизни и брони;
- Give all weapons – все оружие и патроны;
- Give quad – Quad Damage;
- Give health – максимум здоровья;
- Give armor – максимум брони;
- Killmonsters – убирает всех монстров и NPC с уровня;
- Notarget – режим невидимости;
- Noclip – позволяет проходить сквозь стены;
- Kill – самоубийство;
- Pm\_thirdperson 1 – игра переключается на вид от третьего лица;
- Pm\_speed «x» – скорость передвижения при беге; чем выше значение параметра «x», тем быстрее ты бежишь;
- Pm\_jumpheight «x» – высота прыжка; чем выше значение параметра «x», тем выше ты подлетаешь.



## The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Чтобы в любой момент игры полностью восстановить здоровье подопечных, необходимо играть с геймпада:

Удерживаем **□** и нажимаем **□**, **□**, **□**, **□**.



## EASTER EGGS

### PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



**Послание разработчиков**  
Как только мы откроем ворота, ведущие к гонке на колеснице, следует спускаться вниз. Встаем лицом к воротам и движемся в сторону северо-восточного столба, где респавняются противники. Забираемся на него где-то до половины и совершаём прыжок в южном направлении – должно прозвучать послание от разработчиков.

**Песчаная буря**  
Сохранимся у фонтана, расположенного возле одного из Песчаных Сундуков («You have collected 10 Sand Credits» – ага?), но не открываем его! Я бы посоветовал точку сохранения «The Balconies». После этого отпираем сундучок, ждем сообщения о получении 10 Песчаных Очки и выходим из игры. Затем загружаемся с рекомендованного мною места и повторяем процедуру по открытию Sand Credit Chest столько раз, сколько нужно.

### THE MOVIES

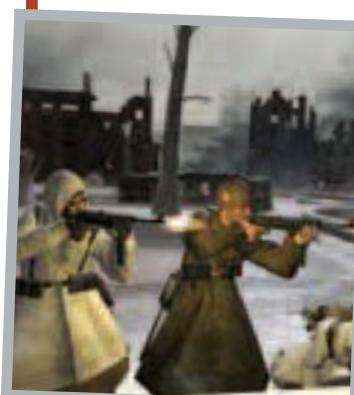


**Манипулируй ими!**  
Загружаем игру и дождаемся появления заставки Lionhead Studios (пересыпающиеся шары) – мы можем управлять логотипом посредством стрелочек на клавиатуре. Когда вдовороты наиграешься, просто нажми «Esc», чтобы выйти из режима «манипулирования».

### GUN



**Сам себе интендант**  
Берем бочку динамита в шахте Badlands. В этой же локации отыскиваем заброшенный дом, возле которого пасутся бизоны. Обходим здание с обратной стороны, встаем лицом перед камином и размещаем взрывчатку слева от него. Взрываем бочонок – прямо в земле открывается ход в подвал, где лежит все оружие и бесконечный запас амуниции.



## The Movies

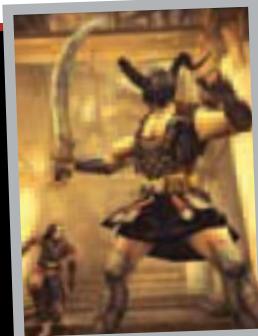
Чтобы получить возможность выбирать любую декаду в режиме *Sandbox*, проводим нехитрые манипуляции в реестре:

1. В меню «Пуск» выбираем команду «Выполнить».
2. В появившемся окошке набираем «regedit».
3. Отыскиваем ссылку на игру: HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\TheMovies.
4. Переходим к пункту «The Movies», включаем опцию «Allow Any Decade».
5. В окошке «Value Data» меняем ноль на единицу.
6. Закрываем реестр, входим в игру и наслаждаемся широким временным выбором.



## Prince of Persia: The Two Thrones

Заслужить бонусное оружие не так просто, как кажется. Придется выполнить мудреные серии движений. Но для начала необходимо выкинуть все имеющиеся при себе клинки и поставить игру на паузу. Ути: иногда коды срабатывают только после получения бензопилы – на всякий случай, вводи этот чит первым.



█, █, █, █, █, █, █, █, █ – игрушечный молот.  
█, █, █, █, █, █, █, █, █ – бензопила.  
█, █, █, █, █, █, █, █, █ – рыба-меч.  
█, █, █, █, █, █, █, █, █, █ – телефон.

## Shattered Union

Продажа чего-либо по цене, в десятки раз превышающей первоначальную стоимость, кажется чем-то невероятным. Однако такое удается проворачивать не только «лохотронщикам» и бессовестным торговцем недвижимостью, но и рядовым читерам. Уже в самом начале игры ты сможешь сколотить приличный капитал, сбагрив стартовый набор юнитов:



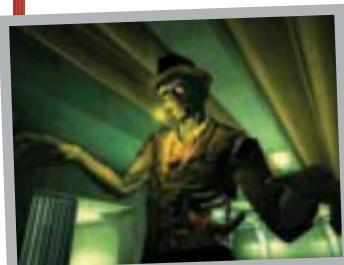
1. В директории Shattered Union\Data\Other Открываем файл «MainINIFile.ini».
2. Находим строку «INT SellPercentageOfPurchaseCost=75» и меняем число после знака «равно» на значение от 100 до 1000 (отвечает за процент, получаемый с продажи чего-либо).

Теперь ты сможешь хорошо погреть руки на спекуляциях по чудовищно высокому проценту.

## Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

В директории с приложением «stubbs.exe» создаем файл «init.txt». Туда следует прописать пару строчек, после чего сохранить изменения и запустить игру:

- cheat\_deathless\_player 1 – бесконечные жизни (не путай с бессмертием);
- cheat\_infinite\_ammo 1 – неограниченное количество патронов.



## Peter Jackson's King Kong

Как и в большинстве кроссплатформенных игр, в «Кинг-Конге» существует система набора очков. Однако она доступна не с самого начала, а только после набора 100% рейтинга. Для чего это вообще нужно? Во-первых, для самоутверждения (попробуй-ка заработать на каждом уровне все 20.000 очков). Во-вторых, для открытия разномастных бонусов. Ути: что многие действия не дают, а наоборот, отнимают очки. Итак:

- убийство больших хищников +5000, 1000 или 500 очков;
- использование огнестрельного оружия –100 очков;
- метание копий –20 очков;
- смерти –5000 очков;
- ранения –1000 очков;
- ранения друзей –1000 очков;
- неудачные попытки атаки –25 очков.

На некоторых уровнях приведенные выше значения ополовиниваются.



# ВЗРЫВООПАСНЫЙ НОМЕР!

уже в продаже



# Проверено, МИНЫ ЕСТЬ!

В ДЕКАБРЬСКОМ «ХУЛИГАНЕ» НЕТ  
НИ ПОРОХА,  
НИ ТРОТИЛА,  
НИ ГЕКСОГЕНА.  
НО ОТ ЭТОГО ОН НЕ  
СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ  
ОПАСНЫМ.

ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ  
БОЛЬШЕ?

ЧИТАЙ.

## СТАРОЕ &amp; ДОБРОЕ



Привет!

Иногда меня спрашивают:

- Это ты пишешь в «PC ИГРЫ» про старые игры?
- Да, я.
- И что, ты во все эти игры играл?
- Ага.
- И все понравились?
- Нет, конечно, не все.
- Но ты же пишешь про них, хвалишь, советуешь читателям поиграть...

До сих пор не знаю, что говорить в такой ситуации. У каждого геймера, в том числе, и у меня, ведущего рубрики «Петро», есть свои предпочтения. Кто-то любит RPG и не выносит шутеры, кто-то обожает стратегии, но только в реальном времени, а пошаговые на дух не переносит. Я вот, например, из всех жанров отдаю предпочтение так называемому action/adventure и с удовольствием бы рассказывал со страниц журнала исключительно об *Alone in the Dark* и *Tomb Raider*, только кто же мне позволит беспредельничать? Читатели же просят написать о *Heroes of Might & Magic*, *Little Big Adventure*, *Carthageddon*... да о чем только не просят! Приходится подстраиваться. Но я не жалуюсь. Писать о хороших играх всегда приятно, а чести попасть в рубрику «Петро» удостаиваются не просто хорошие игры, а лучшие.

Но сегодня на моей улице праздник. Мы с тобой будем вспоминать легендарную стратегическую серию X-COM. Первые две части X-COM я прошел, когда учился на первом курсе исторического факультета. Сейчас я уже плохо помню, что там не поделили Рим с Карфагеном, но разбуди меня ночью и спроси, где лучше строить первую базу в X-COM: *UFO Defense*, я без раздумий отвечу: «В Израиле! Будешь контролировать всю Европу и частично Азию с Африкой». Итак, тема нашей лекции – X-COM.

Иван Гусев,  
ведущий рубрикиДемоверсия,  
музыка, трейнер  
на диске!

■	ЖАНР ИГРЫ
■	Turned-Based Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
■	MicroProse Software
■	РАЗРАБОТЧИК
■	MicroProse Software, Mythos Games
■	ОБЪЕМ
■	1 CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	1994 год

## X-COM: UFO DEFENSE

## ВОЙНА МИРОВ

**X-COM: UFO Defense**, в Европе более известная под именем **UFO: Enemy**

**Unknown**, увидела свет в начале 1994 года. По тем временам *UFO Defense* считалась чуть ли не венцом творения в мире электронных развлечений. Наряду с *Myst*, X-COM была одной из первых игр, выпущенной на CD. Для получения адекватного впечатления от геймплея требовались компьютер с процессором **Intel 386**, 2 мегабайта оперативной памяти, клавиатура, мышь и звуковуха **Sound Blaster**. Какое счастье, что мой компьютер обладал всем вышеперечисленным.

## ЭПИК

Сегодня системные требования X-COM: *UFO Defense* кажутся смехотворными, а от режима VGA 640 на 480 пикселей бросает в дрожь. Но не будем сравнивать игру двенадцатилетней давности с последними новинками игропро-

рома – не спортивно. В 1994 году с технологической точки зрения *UFO Defense* подпадала под излюбленное определение наших западных коллег – «cutting edge»! То есть, на грани возможного и даже немного круче.

Устарел за двенадцать лет и геймплей X-COM. Много ли в наши дни делается пошаговых стратегий? Ох, как мало! Крупные издатели перестали с ними связываться (естественно, если речь не идет о *Sid Meier's Civilization*). Вдумчивый, тактический геймплей отпугивает и раз-

работчиков – слишком много мороки. Куда проще склеять каких-нибудь «Кровавых братанов».

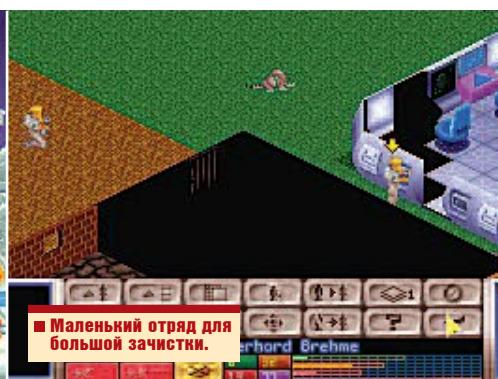
Однако мы любим X-COM вовсе не из-за графики и не только из-за геймплея. Разработчики превратили Землю в некий фантастический, но до жути правдоподобный мир. Они наделили *UFO Defense* душой, оживили ее! Ну и конечно, нельзя забывать о сюжете игры. Без помощи голливудских сценаристов нам рассказали поистине эпическую историю о противоборстве землян и чужих.

## ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ

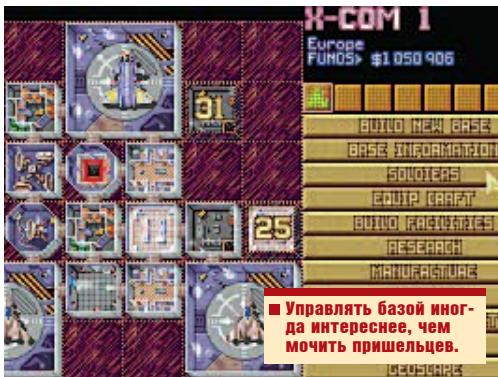
**X-COM** навеяна сериалом **UFO**, который шел в 1970–1971 годах. В 80-х годах прошлого века умирающая инопланетная раса начала похищать людей ради человеческих органов. Агенты секретной организации по борьбе с пришельцами сбивают НЛО, убивают и изучают чужих. Сериал продержался на американском ТВ только один сезон.

■ Гроза НЛО из  
сериала *UFO*.

■ На фюзеляже истребителя 50 звездочек – по числубитых «тарелок».



■ Маленький отряд для большой зачистки.



### ЛЮДИ В ЧЕРНОМ

Действие X-COM: UFO Defense начинается в 1999 году. На Земле безобразничают инопланетяне. То они людей похищают, то на город нападут, то еще какую пакость учинят. Единственная надежда президентов большинства государств – это ты (и вовсе не потому, что ты сидишь по другую сторону монитора и, словно божок, управляешь силами сопротивления). Ты – руководитель секретной службы X-COM (Extraterrestrial Combat Unit), задача которой – борьба с чужими. Однако тебе предстоит не только отражать атаки внеземных агрессоров, ты должен еще и разобраться, кто руководит инопланетянами и остановить войну.

Первым делом, нужно построить базу X-COM. Ее лучше поставить где-нибудь в Европе, чтобы контролировать максимум территории, привлекающей инопланетян. К тому же, сбивать и топить «тарелки» в Средиземном море не только весело, но и удобно, если ты намерен избегать лишних наземных схваток с пришельцами.

В начале игры на твоей подземной базе есть только пара истребителей, казарма, еще пара нужных построек и сис-

тема обнаружения «тарелок». Сам понимаешь, с таким хозяйством выиграть войну миров невозможно. К счастью, правительства мировых держав регулярно подбрасывают тебе деньжат, к тому же ты можешь продавать любые продукты, производимые на твоей базе, начиная с аптечек и детекторов движения и заканчивая танками с лазерными пушками.

### ПЫТКИ ПРИВЕТСТВУЮТСЯ

Бизнес бизнесом, но не забывай и о первоочередной задаче – защищите людей от инопланетян. Если чужие напали на город или надо зачистить от пришельцев сбитый звездолет, высылай спецотряд. В противном случае правительство атакованной страны откажется от твоих услуг и перестанет перечислять деньги на счет X-COM, а то и вовсе примет решение перейти на сторону врага.

Деньги ты тратишь на развитие своих баз (всего их можно построить восемь) и наем персонала. Первым делом строй



■ НЛО засекли где-то возле Москвы.

### КАК ПРОИГРАТЬ В X-COM



■ XcomUtil решит твои проблемы.

Проще всего в X-COM: UFO Defense проиграть. Твои долги превышают миллион долларов – ты проиграл. Инопланетяне захватили все твои базы – ты проиграл. Не сумел взять штурмом марсианский Генштаб – ты проиграл. Плохо защищаешь Землю – страны, спонсирующие X-COM, перестают пополнять твой бюджет, и ты проиграл. Победа же присуждается лишь за выполнение миссии на Марсе.

Кстати, если сложность UFO Defense кажется тебе невыносимой, загляни сюда: <http://xcomutil.scottjones.com>. Здесь лежит программа XcomUtil, позволяющая настроить сложность игры под себя.



торуму для пленных инопланетян и дешифровальные аппараты, с помощью которых ученые научатся понимать пришельцев. Чтобы победить противника, надо знать его слабые места. Вскоре выяснится, что Землю атакует не одна, а сразу одиннадцать рас чужих, и отличаются они не только внешним видом. У них тоже есть солдаты, пилоты, медики, инженеры и командиры. В плену, после пытчного экспресс-курса, они поделятся с тобой секретами своего оружия, расскажут о целях и «ахиллесовых пятах» каждой расы и, в конце концов, выдадут местонахождение Генштаба пришельцев. Информация, полученная от агрессоров, поможет тебе сражаться (поначалу земное оружие уступает в мощи инопланетному) и победить.

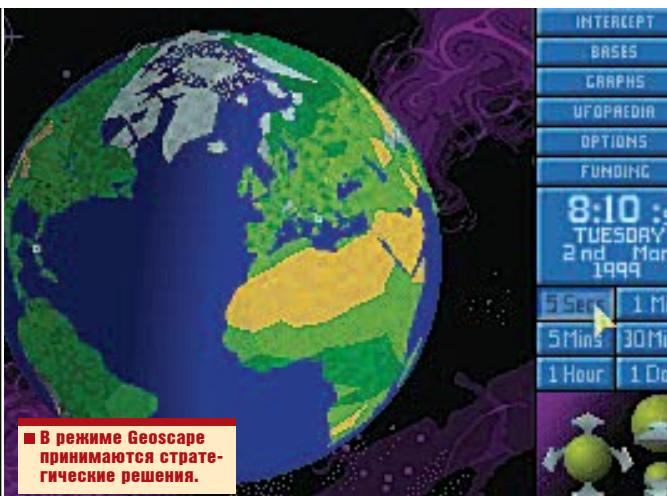
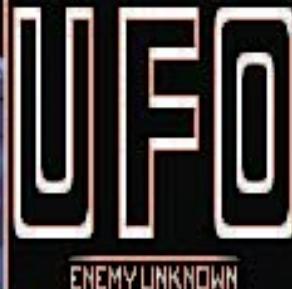
### ШАГ ЗА ШАГОМ

X-COM: UFO Defense вряд ли стала культовой, если бы игровой процесс ограничился лишь менеджментом и принятием стратегических решений.

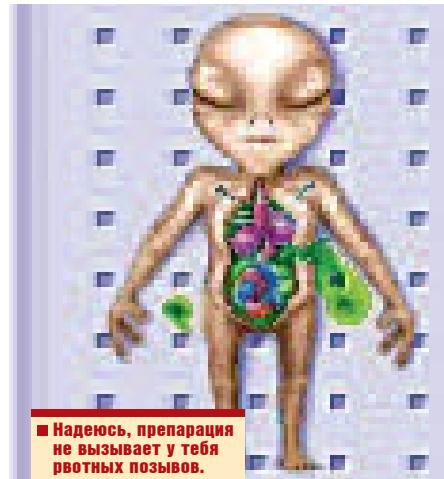
## Без помощи голливудских сценаристов нам рассказали поистине эпическую историю о противоборстве землян и чужих



■ X-COM начинается!



■ В режиме Geoscape принимаются стратегические решения.



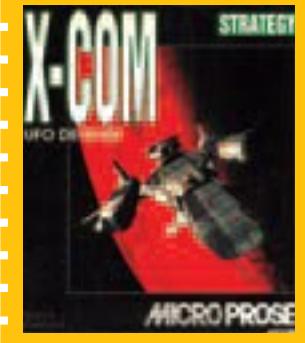
■ Надеюсь, препаратия не вызывает у тебя рвотных позывов.



■ Главы стран поставили «пятерку» в дневник X-COM.

## МЕДВЕЖЬЯ УСЛУГА MYTHOS

Разработчики *UFO Defense* планировали ограничиться режимом *Battlescape*, но издатель поручил студии *Mythos* добавить стратегический режим *Geoscape*. Доработка внесла в игру примечательный баг: если нажать комбинацию клавиш *Ctrl+C* в пошаговом режиме, текущая схватка закончится с результатами предыдущего завершенного боя.



Здорово, конечно, возводить гравитационные щиты и послы- лать истребители на перехват НЛО, однако хочется и самому побывать на поле боя. И у тебя есть такая возможность. В каждой сбитой «тарелке», если только она не покоится на дне океана, остаются выжившие пришельцы. Нужно уничтожать и наземные базы пришельцев. Едва солдаты на транспортнике прибывают на место и разбирают оружие, игра переходит в тактический

пошаговый режим, известный как *Battlescape*. У каждой схватки есть три варианта развития событий: либо солдаты уничтожают всех инопланетян, либо инопланетяне уничтожают всех солдат, либо, чувствуя, что дело пахнет керосином, ты принимаешь решение позорно бежать, оставив на верную гибель тех бойцов, кого не успел подобрать. Боятся ведутся в пошаговом режиме. Каждое действие требует определенное количеств-

во единиц времени (time units). Один выстрел лишает солдата от четверти до трети запаса сил, шаги отнимают меньше единиц времени. По окончании хода инопланетяне наносят ответный удар. Боятся делятся долго (зачистка «тарелки» может занять до часа времени), однако именно эта часть игры – самая интересная. Поверь мне, историку, который сейчас не вспомнит, в каком году началось восстание Спартака, за- то отлично знает: в X-COM: *UFO Defense* солдат с низкой психической устойчивостью в бой брать нельзя, ведь они могут попасть под контроль врага.

**Землю атакует не одна, а сразу одиннадцать рас чужих и отличаются они не только внешним видом**



■ Миссия на Марсе. Ты готов к финальной схватке?

# sync

все дело  
в технике

слоган,  
который  
не приняли:

все  
тело  
в технике



## читай в феврале:

- Ирина Волк: красивое лицо ГУВД
- Удобства автосекса: рассказ производителей
- Как поставить девушку... на сноуборд
- Подарки на 14 февраля
- 6 Мужских фантазий с переодеванием
- Зимний вариант дайвинга
- История стриптиза
- Роботы в твоем теле: нанотехнологии уже рядом

Исходное  
фото, до  
обработки в  
Photoshop'e



# БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ЯНВАРЕ?

## Sid Meier's Civilization II

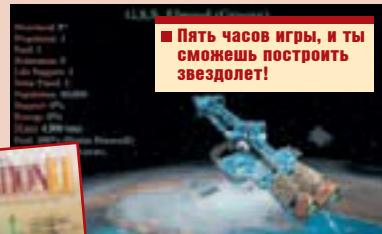
Жанр:	Strategy
Издатель:	MicroProse Software
Разработчик:	MicroProse Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	февраль 1996 года

**Civilization II** превзошла оригинал. Можешь не верить, но такое случается. Потому вторая «Цива» до сих пор попадает в ТОП 5 большинства рейтингов «Лучшие компьютерные игры всех времен». Несмотря на то что в название вынесено имя **Сида Мейера** (Sid Meier), гуру почти не принимал участия в разработке сиквела Civilization. Всю работу за него сделал талантливый дизайнер **MicroProse Брайан Рейнольдс** (Brian Reynolds).

Несмотря на то что в название вынесено имя **Сида Мейера** (Sid Meier), гуру почти не принимал участия в разработке сиквела Civilization. Всю работу за него сделал талантливый дизайнер **MicroProse Брайан Рейнольдс** (Brian Reynolds).



■ Танки атакуют Сан-Франциско. Ты их видишь?



■ Пять часов игры, и ты сможешь построить звездолет!

**Рейнольдс** (Brian Reynolds). Новому поколению геймеров он известен как президент студии **Big Huge Games** и идеолог стратегической серии **Rise of Nations**. Заняв место главного дизайнера Civilization II, Рейнольдс сразу же предупредил: ни он, ни подотчетные ему сотрудники MicroProse не намерены

кардинально менять вдумчивый геймплей серии, так как не желают прослыть «парнями, испортившими Цивилизацию». Не испортили. Фэны культовой серии до сих пор разработчикам поклоны отвешивают за похорошевшую графику серии, толковый дизайн и великолепный редактор юнитов.

## Balls of Steel

Жанр:	Simulation
Издатель:	Pinball Wizards
Разработчик:	Apogee Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	12 декабря 1997 года

«Стальные яйца» – под таким брутальным названием в конце 1997 года появился... пинбольный симулятор. Впрочем, у **Balls of Steel** есть все шансы понравиться тебе, даже если ты считаешь пинбол пустой тряпкой времени. Яркая и разнообразная игра захватывает, стоит тебе лишь раз пустить шарик на стол и по количеству неразбавленного адреналина «на выходе» превосходит многие шутеры. Считается, что «Стальные яйца»



■ Дюк Нюкем играет в пинбол.



■ Девиз пинбола: чем проще, чем веселее.

разработала компания **Apogee Software**. На самом деле, она – ее издатель. Просто с ноября 1996 года Apogee в маркетинговых целях прекратила издавать игры под своей вывеской, передав полномочия своим молодым, бойким и «незасвеченным» филиалам. Специально для «Стальных

яиц» был открыт новый издательский дивизион, а разработку перепоручили австралийской конторе **Wildfire Studios**. Спустя полгода Apogee получила готовый продукт: двухмерную игру с видом сверху, состоящую из пяти тематических столов (один из них был посвящен Дюку Нюкему).

## SimCity 3000

Жанр:	Strategy
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	31 января 1999 года

Градостроительная серия **SimCity**, прославившая **Уилла Райта** (Will Wright), безусловно, достойна отдельной статьи в рубрике «Петро». Но это позже. Сейчас же вспомним **SimCity 3000**, экономическую стратегию, возглавившую американский рейтинг продаж в феврале 1999 года.

Итак, ты снова на посту мэра, и должен холить и лелеять свой город, иначе недовольные избиратели погонят тебя пинками. Геймплей не силь-



■ Инопланетяне атакуют!



■ Это поселение только кажется «городом без происшествий».

но изменился по сравнению с **SimCity 2000**, но, несмотря на это, игра многим не понравилась. Ее посчитали слишком сложной. Постоянные торнадо и нашествия инопланетян доводили геймеров до мыслей о суициде, а тот факт, что налоги поступали в городскую казну лишь раз в год, заставлял игроков-

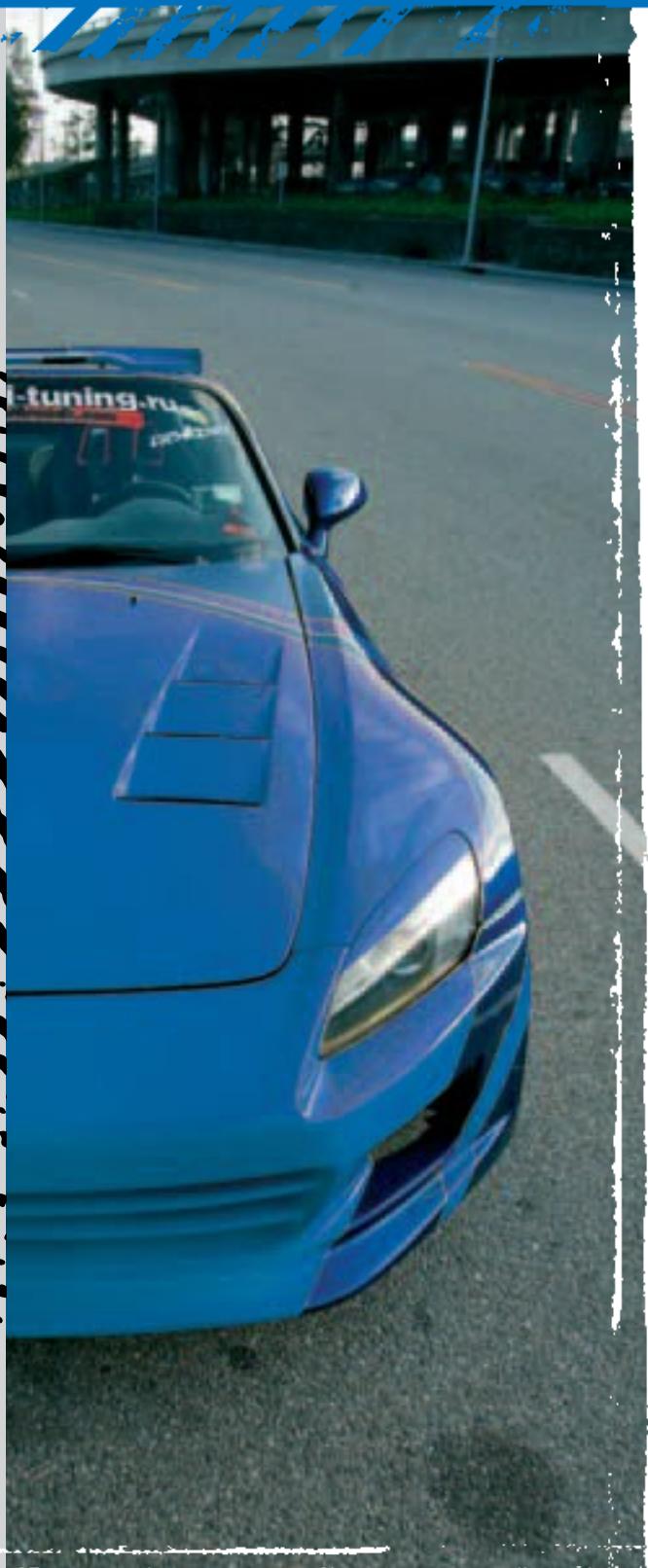
мэров подолгу просиживать штаны без дела. В визуальном плане **SimCity 3000** – не чета своему предшественнику, но и далеко не предел совершенства. Райт планировал использовать трехмерный движок, но не сдюжил, а потому довольствуйтесь 2D и стандартным изометрическим видом.

Твой отпечаток

уникален

Твоя машина

индивидуальна



ПРОФЕССИОНАЛЬНО  
О МИРОВОМ ТЮНИНГЕ



# НА СТРАЖЕ ЗЕМЛИ

СЕРИЯ Х-СОМ РОДИЛАСЬ БЛАГОДАРЯ ЖЕЛТОЙ ПРЕССЕ

Говорят, братья Джюлиан и Ник Голлопы (Julian & Nick Gollop) собрали сюжет *X-COM* из заголовков желтых газет. Ты наверняка и сам встречал в прессе статьи «Пришельцы подсадили моего внука на героин» и «Зеленые человечки на самом деле голубые». Голлопы действительно позаимствовали многие идеи у уфологов. К примеру, драгоценный Элериум из *UFO Defence* является аналогом Элемента 115, топлива, которое якобы использовал НЛО, спрятанный американским правительством на базе в Area 51.

## БОЛЬШАЯ ИГРА

Джюлиан Голлоп начал разрабатывать игры еще школьником. Когда парень поступил в Лондонскую Школу Экономики, он являлся автором пяти изданных игр. Социология так и не увлекла Джюлиана, и он открыл студию **Target Games**. Его брат Ник изучал экономику в ливерпульском университете, но с радостью бросил учебу и влился в се-

мейный бизнес. Вместе братья сделали тактическую игру *Laser Squad* и неожиданно оказались в двух шагах от славы.

— В 1991 году мы показали представителям компании **MicroProse** демо-версию *Laser Squad 2*, — рассказывает Джюлиан Голлоп. — Мы хотели сделать сиквел *Laser Squad*, но с более качественной графикой и изометрическим видом (как в *Populous*). Боссам *MicroProse* демка понравилась, однако они пояснили, что хотят «большую» игру. Я спросил: «Что вы подразумеваете?». Мне ответили: «Ну, понимаешь, **БОЛЬШУЮ!**». Издательство также пожелало, чтобы действие игры разворачивалось на Земле, как в *Civilization*, потому что тогда проект привлечет больше внимания.

Голлопы ушли со встречи озадаченными. Но вскоре вернулись и предложили добавить в игру стратегический элемент, а именно поставить игрока во главе организации, защищающей Землю от НЛО. Джюлиан даже купил несколько книг, посвященных инопланетянам, для достоверности, так сказать.

## ФАЛЬШИВКИ

Сначала над *X-COM: UFO Defence* работали всего четыре человека: Джюлиан и его брат Ник отвечали за ди-



зайн и программирование, а арт поставляли двое художников *MicroProse*. Проблемы не заставили себя долго ждать. В издательстве не поняли дизайн и попросили письменно разъяснить, что к чему. Голлопы перевели кипу бумаги, но до «жирафов» не доходило. Разработчикам велели убрать все, что казалось непонятным, включая ныне знаменитых «Людей в черном». После над проектом вообще нависла угроза закрытия — у *MicroProse* возникли финансовые проблемы. На протяжении двух месяцев Голлопы вкалывали без выходных и перекупов, чтобы быстрее закончить *X-COM: UFO Defence*. На их счастье, игру ждал грандиозный успех, и братьев мгновенно возвели в ранг культовых игроделов.

В конце 90-х годов прошлого века компания *MicroProse* стала менять владельцев, как перчатки, и в 2003 году прекратила свое существование. Сейчас правами на серию *X-COM* распоряжается французское издательство **Atari**. Братья Голлопы не скрывают обиды на *Atari*, ведь компания не желает вернуть им права на *X-COM*. Нам же остается довольствоваться «заменителями сахара», вроде *UFO: Aftershock*, однако эти игры — как фальшивые елочные игрушки: выглядят похоже, но не радуют.

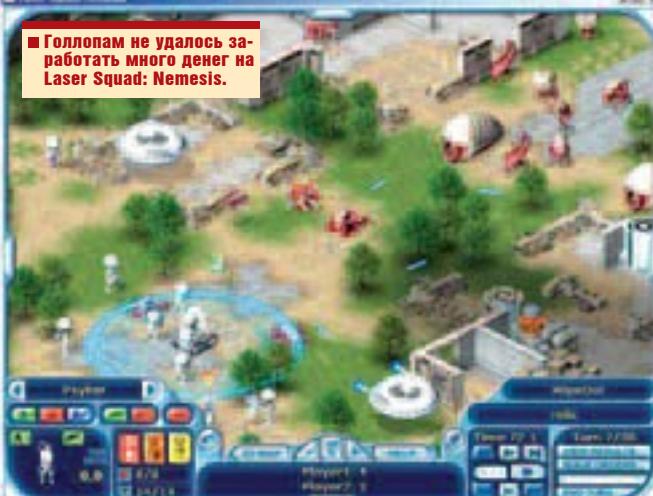
## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В 1995 году увидел свет роман *X-COM: UFO Defense*, сочиненный писательницей **Дайан Дьюин** (Diane Duane). Книга посвящена командору Джонель Барретт. Благодаря роману мы узнали не сколько фактов, оставшихся за кадром компьютерной игры. Например, выясни-



■ Дьюин специализируется на *X-COM* и *Star Trek*.

лось, что *X-COM* продаёт на черном рынке трупами инопланетян и оружие, чтобы заработать деньги на борьбу с чужими. А главный учёный марокканской базы *X-COM* вживил себе ДНК пришельца и стал шпионом инопланетян. Хорошо, что Барретт его вычислила и ликвидировала.



■ Голлопам не удалось заработать много денег на *Laser Squad: Nemesis*.

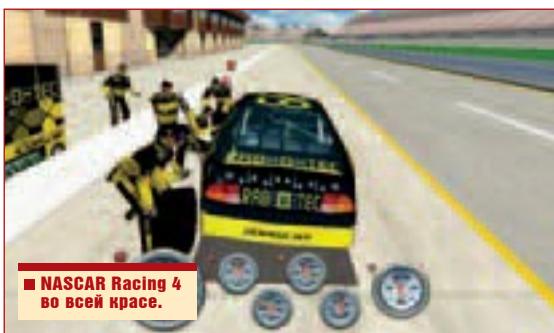


■ Фэнзы серии уверены: экшен *Enforcer* — худшая часть *X-COM*.

## ГОДЫ ИДУТ, ИГРЫ ОСТАЮТСЯ



■ Из года в год.  
The Sims – №1.



■ NASCAR Racing 4  
Во всей красе.

Название	Издатель
The Sims	Electronic Arts
The Sims: Livin' Large	Electronic Arts
Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
Hoyle Casino 2001	Sierra
Diablo II	Havas Interactive
NASCAR Racing 4	Havas Interactive
Age of Empires II: Age of Kings	Microsoft
Command & Conquer: Red Alert 2	Electronic Arts
Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes	Hasbro Interactive
Sim Theme Park	Electronic Arts
Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition	Disney Interactive
Age of Empires II: The Conquerors	Microsoft
Combat Flight Sim 2.0	Microsoft
SimCoaster	Electronic Arts
EverQuest: Ruins Of Kunark	Sony
SimCity 3000 Unlimited	Electronic Arts
17. Oni	Gathering of Developers
18. Half-Life: Counter-Strike	Havas Interactive
19. Half-Life: Game Of The Year Edition	Havas Interactive
20. NBA Live 2001	Electronic Arts

5 ЛЕТ НАЗАД

Ничто так не помогает вспомнить хиты прошлых лет, как чарты продаж. На этот раз мы представляем твоему вниманию американский ТОР 10 за февраль 2001 года. Вряд ли у тебя возникнут какие-то вопросы при просмотре рейтинга – большинство игровых серий, популярных пять лет назад, в фаворе у геймеров и сейчас. Разве что порядковые номера сменились. Например, *Roller Coaster Tycoon* за прошедшее время дорос до третьей части. Единственное, что может вызвать непонимание, так это присутствие в графе «Издатель» некой **Havas Interactive**. Не пугайся – под непривычным именем скрывается хорошо тебе знакомая **Vivendi Universal Games**.



■ Оп! так и не стала хитом. А вот с Halo студии Bungie повезло.



■ «Всем пиво,  
Дюк угожает!»

## «КОНДОРА» ПОДСТРЕЛИЛИ

В феврале 1996 года компания **Blizzard Entertainment** приобрела студию **Condor**. Именно на ее базе вскоре создали подразделение **Blizzard North**, известное даже грудничкам по убийственному *Diablo*. Калифорнийская компания Condor возникла в 1993 году благодаря **Дэвиду Бревику** (David Brevik) и братьям **Эриху** и **Максу Шеферам** (Erich & Max Schaefer). В начале 1995 года студия начала разработку ролевого экшена *Diablo*, проекта, купленного Blizzard после пятиминутного знакомства с технической демкой.

В 2003 году, за два года до закрытия Blizzard North, выходцы из Condor покинули «тонущий корабль», открыв новую к компанию **Flagship Studios**.



■ Каспаров и Deep Blue: битва разумов.

## БЕДНЫЙ ГАРРИ

10 февраля чемпион мира по шахматам **Гарри Каспаров** проиграл первую из шести партий суперкомпьютеру **Deep Blue**, разработанному компанией **IBM**. Играли, как ты, наверное, уже догадался, не в *Doom*, а в шахматы. «Слив» первую партию, Каспаров поднапрягся и все-таки выиграл серию у Deep Blue, несмотря на то, что последний был способен рассматривать до 100 миллионов шахматных позиций за три минуты. Правда, радовался гроссмейстер недолго. Уже в следующем году он прорвал турнир, причем в решающей схватке компьютер Deep Blue уделал Каспарова всего за 62 минуты.

## НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ «МАТРИЦЫ»



■ Критики назвали Enter the Matrix «недоделкой».



■ Messiah от Shiny тоже считаются сырьевой, но многим игра нравится.

В феврале 2001 года издательство **Interplay** подписало соглашение с режиссерами культового фильма **Энди и Ларри Вачовски** (Andy & Larry Wachowski). Хитовая лицензия досталась компании за кругленькую сумму – разные источники называли от 8 до 10 миллионов

долларов. Разработку игры, впоследствии получившей название *Enter the Matrix*, поручили студии **Shiny Entertainment**, известной по экшенам *Sacrifice* и *Messiah*. В апреле 2002 года французское издательство **Infogrames**, так же известное, как **Atari**, купило Shiny и вместе с ней приобрело все права на *Enter the Matrix*. Братья Вачовски активно участвовали в создании игры и даже называли ее полноценным ответвлением своей кинотрилогии. В титрах *Enter the Matrix* они значатся как режиссеры и сценаристы игры. На прилавках магазинов *Enter the Matrix* появилась в мае 2003 года. Критики невысоко оценили совместную работу киномагов и Shiny, однако на волне популярности «Матрицы» игра разошлась тиражом в 4 миллиона экземпляров.

# ЧТОБЫ НЕ ТРАТИТЬ ВРЕМЕНИ ЗРЯ, ЗВОНИ В РЕДАКЦИЮ СМЕЛО С УТРА!

На письма отвечал Даниил Леви

## ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, редакция наилучшего журнала. Мои друзья постоянно «базарят» о какой-то GameLand Award. Ребята эти – пачаны правильные, тоже ваш журнал покупают, поэтому к их разговорам я прислушиваюсь. Беда в том, что спросить у них, чего это за Award такой, я не могу. Боюсь, посчитают меня ламером необразованным. Так что последняя надежда на вас. Расскажите, это такая новая игра? И, если да, можно ли там убивать людей?

Андрюха из Урюпинска

Привет, Андрей. К сожалению (или к счастью), это не игра, а церемония, на которой заслуженные подарки получают самые лучшие разработчики и издатели игр. В этом году она пройдет в 25 февраля в Москве. Если сможешь вырваться из своего городка, добро пожаловать, ведь там ты узнаешь, почему задержали

**S.T.A.L.K.E.R.** Точнее не узнаешь, а услышишь! Оказывается, украинские разработчики все это время корпели над саундтреком. Оттого-то игрушку и задержали. В общем, впервые этот правильный музон прозвучит на GameLand Award. Кроме того, разработчики покажут гостям эксклюзивное видео из игры, над которым они сейчас во всю работают. Что, уже слюнки потекли? То-то.

Спасибо за интересное письмо, Андрей. Получай за него в

подарок коробку с правильным антивирусом

**Dr. WEB** и сувениры от

компании **Doctor Web**. Предохранийся – и все в этой жизни будет хорошо!



Читатели постоянно спрашивают, что надо делать, если выиграл в конкурсе? У меня совет один: хорошо отмечать это знаменательное событие. Отпраздновать его так, чтобы на всю жизнь запомнилось. К тому времени, как оклемаешься, приз, наверняка, доедет до почты. Ну, а если нет, смело звони в редакцию и требуй законный подарок. Мы заинтересованы в том, чтобы подарок в целости и сохранности попал в руки счастливчика.

**З**дравствуйте! Я думал, что найти ответы на вопросы смогу и сам, а не нашел. Придется мучаться вам.

Толпа дегенератов во главе со мной решила сделать адд-он для **Postal 2**. Эта игра уже в печенках сидит, но вот идея с адд-оном получилась прикольная. Не знаю, хватит ли у нас фантазии (неиссякаемый источник), ума (значительно меньше) и терпения (совсем мало), но мы постараемся. А теперь вопросы:

**1.** Для того чтобы не нарушить авторские права надо, кажется, не трогать движок игры. А что еще нельзя делать?

**2.** А что надо делать, чтобы не нарушили наши авторские права и не «скоммуницировали» адд-он или просто его идею?

**3.** Какие форумы по **Postal 2** самые крупные и прикольные? Не надо там презрительно фыркать! Я заходил на восемь форумов, все они были небольшие и общались там отморозки почище главного героя игры.

Подождите, это еще не все! Вы там классный журнал делаете! Так держать.

С уважением, **Alex\_SPR!**



Привет Алекс и толпа дегенератов. Адд-он – штука прикольная. Можно поменять модельки персонажей, добавить парочку пушек, обновить текстуры и долго-долго ходить с поднятым носом – вроде как игру новую сделали. Но так поступают только нерадивые и жадные до денег разработчики. А вы, как я понимаю, не в пример им – альтруисты, каких свет не видывал. Эх, что-то меня на грустное потянуло. Лучше отвечу на вопросы:

**1.** Смешно, но факт: об авторских правах знают только те, кто ими обладает. Остальные, очевидно, в силу природной любви к халюве, делают вид, что «не при делах». Если ты причисляешь себя к таким товарищам, смело хватай все, что лежит (и побольше-побольше!). Но только не говори потом, что на такой шаг тебя подвигнули **«РС ИГРЫ»**. Мы, как ты знаешь, читим законы, исправно платим налоги и вообще белые и пушистые.

**2.** Ответ очевиден, не стоит никому об адд-оне рассказывать. Похвастаться успеешь, сейчас не это главное. А когда игра будет готова, защитить проект поможет

авторское право. Впрочем, о нем я тебе уже рассказывал.

**3.** Разделяю твое негодование – я три дня и три ночи искал на бескрайних просторах большой помойки под названием «интернет» что-нибудь стоящее. Лучше бы я это время на **Call of Duty 2** потратил, ей Богу. Результаты практически нулевые – пачочка фанатских сайтов, писанных на коленке, не более. По-моему, полезную информацию можно получить и на обычных игровых форумах. Их в сети – пруд пруди. Создай нужную тему, задай правильные вопросы и – вуаля – сможешь потом написать, что при создании адд-она вдохновлялся просьбами геймеров. Очень хитрый прием – все пользуются.

**З**дорова, СПЖОКИ (самый правильный журнал о компьютерных играх, если кто не понял). Пишет вам самый правильный читатель из г. Заволжья. На данный момент у меня 19 ваших журналов. Объясните мне, простому смертному, куда, как и в каком порядке надо их складывать, чтобы избежать травм при попытке достать нужный номер? Мои последние попытки это сделать не увенчались успехом. Или хотя бы подскажите, где можно купить самую правильную полку для вашего издания... Заранее благодарю.

**P.S.** Отказ от публикации данного письма будет расценен как личностная неприязнь, что чревато потерей уважения к вашему журналу.

@ndrush@



Привет, собака ндраш собака. Поделюсь своим опытом складирования журналов. Часть номеров разбросана у меня по квартирке: на кресле, под диваном, на рабочем столе (никакой Windows!), под ним или даже за ним. Найти нужный, конечно, нелегко, зато места занимают совсем чуть-чуть. Вторая часть обосновалась в старом сейтере. Все, как на ладони: вот пилотный выпуск, вот первый журнал, вот последний. Одна беда – вытянув самые нижние **«РС ИГРЫ»**, я вынужден полчаса собирать с пола все остальные. Как видишь, у меня проблем не меньше, чем у тебя.

Как показывает практика, журналы лучше



## САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА



но, проехали. Хотя, может, это был летний журнальный кризис среднего возраста? Все же где-то полтора года ему летом стукнуло. На втором месте кроваво-красный цвет - ну это понятно, кровушка, экшен, мясорубка... На третьем серебристый и синий (никаких нареканий нет). А вот желтых и зеленых журналов лишь по одной штуке! Несправедливо! Хотелось бы побольше ярких, жизнерадостных цветов обложки - зелененький, желтенький, бирюзованький, оранжевенький. Да и от розовенького не откажусь. Яркий журнальчик и читать приятней, особенно унылой зимой. «РС ИГРЫ» ведь и девушки-геймеры покупают. По-секрету сообщу (только вы никому ни слова!), что читатель падок на все яркое и блестя-я-ящее. Конечно, вышеописанное - полный бред, но из таких вот мелочей и состоит наша жизнь. Из этого строится благополучие читателей...

Ну, до свиданьца!

хранить маленькими пачками по два-три экземпляра или большими по три-два. Разницы никакой, но эффект на лицо! Но данный «рецепт» - не панацея. Принеси журналы к нам в редакцию, и можешь о них забыть. То есть вообще! Мы непременно позаботимся о сохранности столь ценного груза. Мне тут подсказывают, что у дверей очередь выстроилась. Побегу. Удачи!

**З**драсте, «РС ИГРЫ»! Пишу вам я. Ну, то есть, конечно, Бабаева Лилия из г. Волгограда. Критиковать и хвалить особо не буду - сами все знаете, слышали уже миллионы раз, какие вы хорошие. Так вот, наверное, вдоль и поперек исследовав ваше глянцевое детище, вы (да и читатели) наверняка поленились выложить все номера «РС ИГРЫ» в стопочку по номерам. А я вот не поленилась. И обнаружила, что по цвету корочек (и самих обложек) преобладают... темно-коричневый оттенки. Что самое интересное, этот цвет у всех летних номеров 2005 года (№ 6-8)! Что же, лето у вас ассоциируется с э-э-э..? Ну лад-



Журнал регулярно меняет цвета, но всегда остается правильным!

Привет, Лилия.

Цвета обложки - прерогатива дизайнёров. Причём не только наших, журнальных, но и тех, кто корпят над играми. Возьмём, к примеру, предыдущую обложку «РС ИГРЫ». Выглядит отменно. А теперь представь, что бы было, используй художник из **Ubisoft** розовые или ярко желтые цвета. От удивления жестокий экшен превратился бы в девчачий... *The Prince*. Боюсь, нашим дорогим читателям такой расклад не по душе. Им кровушки подавай, рук и ног отрезанных, животиков вспоротых и глазиков выколотых. Потому и цвета выбираем соответствующие. Теперь насчет «яркого и блестящего». Трудно с тобой не согласится (вот те крест, - пытаюсь!). Сам порой попадаю «на крючок» и трачу деньги на всякую красавицу ерунду. Полки моей квартиры уставлены играми, в которые я никогда не поиграю, фильмами, которым не суждено попасть в DVD-проигрыватель, и книгами, читать которые в ближайшее время я не

### СПРАШИВАЕТ ТИМА - GOD OF WAR

Как «РС ИГРЫ» узнают о локализациях раньше всех? Вы часто пишете, что тот или иной проект издается отечественной компанией, но на ее сайте такой информации нет. Можно ли вам верить?

### ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН

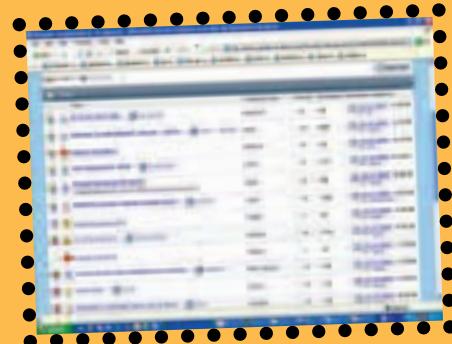
Конечно, можно! Раскрывать секреты не стану, скажу лишь, что эта информация достоверна.

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Вы изменили дизайн обложки. Это надолго?

### ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН

На ближайшие несколько номеров - точно. Посмотрим на отзывы читателей и примем окончательное решение.



### СПРАШИВАЕТ ВАСЯ

А у вас есть консоли?

### ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН

Да, у многих из редакции дома есть консоли. У меня, например, имеется PS2 и великолепная PSP.

### СПРАШИВАЕТ ANTON

Когда вы будете отмечать следующий юбилей?

### ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН

Отмечать мы готовы хоть каждый день... Жаль, что юбилеи не бывают так часто. До ближайшего, думаю, еще два-три года

Письма прсылайте по адресу:  
101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652,  
«РС ИГРЫ» с пометкой  
«В рубрику «О наболевшем».  
Электронные письма ждем на адрес  
post@pc-games.ru

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕНЬГИ

ЧТО ВСТОИТ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПОДАРОК

С НЕМЯ УДОБНОТ

КАРДИН ПО-НОВОМУ



## ЭЛЕКТРОННЫЕ ДЕНЬГИ

## НОВЫЙ СПЕЦ!

Абсолютно новый.  
С декабря.  
Посмотри сам!

ЧИТАЙ  
В ДЕКАБРЕ:

- ИСТОРИЯ ДЕНЕГ
- КОГДА И ПОЧЕМУ УДОБНЕЕ ПРИМЕНЯТЬ ПЛАТЕЖНЫЕ СИСТЕМЫ
- USABILITY-РЕЙТИНГ
- ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ
- ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ПЛАТЕЖНЫХ ИНТЕРНЕТ-СИСТЕМ
- БЕЗОПАСНОСТЬ ЭЛЕКТРОННЫХ ПЛАТЕЖЕЙ
- ВЗЛОМ И ЗАЩИТА WEBMONEY
- КАРДИН ПО-НОВОМУ
- БЕЗОПАСНОСТЬ ПЛАТЕЖНЫХ СМАРТ-КАРТ



ВСЕЙ СОФТ ИЗ ЖУРНАЛА И  
ДРУГИЕ ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ  
НА ПРИЛАГАЕМОМ  
МУЛЬТИЗАГРУЗОЧНОМ СДИ

## ПОЧТА | О НАБОЛЕВШЕМ

намерен. Посему в самое ближайшее будущее (до которого, уверен, рукой подать!) мы начнем украшать обложку блестками. Ну, а к следующему Новому году постараемся обвесить все журналы гирляндами. Красиво, ярко и блестит!

**З**дравствуй, злой почтовик или почтальон (так и не узнал я твоего имени). **«РС ИГРЫ»** - третий компьютерный журнал, который я покупаю. И вот, что я заметил: читаю ваше издание всегда с конца, ведь только там присутствует какое-то разнообразие. Вы правы, что журнал о компьютерных играх должен состоять из описания игр, но, как я считаю, вам надо вводить новые рубрики. Со страниц издания вы обращаетесь к нам на «ты», что как-то непривычно, но приятно. Еще странно то, что мне понравилась реклама. Статьи я еще не прочитал, а рекламу уже изучил. Вот еще хотел спросить: у нас в Челябинске есть печенья с узорами из популярных игр, вкусные такие печенья, хрустящие. Почему изготовители разной продукции, начиная от тетрадок и заканчивая обувью, не используют логотипы компьютерных игр? Мне кажется, эти вещи пользовались бы популярностью.

С уважением, *Gray*  
(Сергей Владимирович)

 Здравствуй, добрый Сережа. Простые слова в адрес журнала спасибо. Новые рубрики мы обязательно введем, а старые, как это ни странно, выведем. Куда? Пока не решили. Про челябинские печенья и «изготовителей разной продукции» скажу вот что. Использование любых логотипов, даже не самых популярных игр, защищено авторским правом (о нем я рассказывал чуть выше). Посему, для выпуска вещичек с известными нам эмблемами, придется изрядно раскошелиться. А иначе милиция, суд, поезд и много-много лет в Сибири. Ну, ты телевизор смотришь, сам все знаешь.

**З**дравствуйте, **«РС ИГРЫ»**. Пишет вам президент Америки Джорш Буш. Читал ваше творение один год. Я каждый раз отправлял на конкурс письма и подписывался Владимиром Владимировичем, но почему-то призы не выиграл. Зато у меня есть несколько предложений по улучшению журнала.

**1.** Надо бы рубрику «Железо» расширить, добавить раздел «Моддинг» и сделать «Гид Покупателя».

**2.** Добавьте еще две страницы в рубрику «О наболевшем», а то я же президент и мне нужно знать мнение народа.



**3.** Уберите рекламу, журнал потолстел на 16 страниц, но почему-то рекламы стало тоже на 16 полос больше.

Если все вы это не сделаете, я закрою журнал. Понятно? Ну, все, я пошел в гольф играть, а потом в Quake порублюсь со Шредером.

 Джорш, ну что же вы стоите? Присаживайтесь поудобнее, вот креслопачалка, держите папироску. Мы сейчас очень быстро организуем ответы на ваши вопросы.

**1.** Непременно! Раз вы просите, мы даже откроем два «Гида покупателя». А, если покупателем будете вы, то даже три! Америка – братская нам страна, ради вас мы на многое готовы.

**2.** Конечно! Хотя вот некоторые думают, что в рубрике не мнение народа публикуют. Мол, все письма хитрый почтальон пишет. Но вы-то знаете, что это не так! Кстати, можете на очередном выступлении перед населением США заявить, что российский почтальон ждет писем и от них. Интересно ведь узнать, как там дела за океаном.

**3.** Обязательно... не уберем! Вы что, Джорш, экономику нашей страны намереваетесь подорвать? Да если у нас рекламы не будет, россияне игры покупать перестанут. А там и до дефолта недалеко! Это вы в своей Америке попой кверху лежите, а мы работаем, целину там поднимаем или еще чего. Так что, простите, такого произвола допустить не можем. Родина дороже!

**P.S.** Против Шредера рельсой давите!

**3**дрово, редакция правильного. Пишу из далекого Улан-Удэ. Недавно на уроке литературы, умирая от скуки, я задался вопросом: «Чем же меня так привлекает ваш журнал?». Казалось бы, издание, как издание, а не нет. **«РС ИГРЫ»** обладают какими-то уникальными свойствами. Например, готовясь к контрольной по алгебре,

я параллельно читал ваш журнал. И, о чудо, я написал ее на «четверку». Та же история повторилась с химией. В результате я получил четверки за четверть.

Может, вы ответите, почему «РС ИГРЫ» так положительно влияют на меня (а может и на других)? В чем ваш секрет?

Дания

 Привет, тезка! Как пел «Наутилус Помпилиус» – «Ни какого секрета здесь нет». Над журналом, помимо редакторов и дизайнеров, работают учителя из обычных школ. Они зашифровывают в тексты программы основных дисциплин: русского языка, литературы, алгебры, геометрии, химии, физики и – не поверишь – истории. Оказывается, после прочтения какой-нибудь статейки, читатель на подсознательном уровне запоминает нужные формулы и правила.

Раньше я в эту ерунду не верил. А на днях решил проверить. Забрел в школу на урок Петровы Натальи Сергеевны – любимой учительницы по алгебре и геометрии. Раньше ведь как было: сядешь контрольную писать, учебник на коленки и «катаешь». А ныне все иначе – двадцать первый век все же. У каждого на столе «РС ИГРЫ» лежат. Один чудак, правда, в какой-то другой журнал подсматривал, но он потом «пару» схлопотал.

**З**дравствуйте, редакция «РС ИГРЫ». Пишу вам всего во второй раз. Хочу поделиться своим мнением (и узнать ваше) по трем ключевым вопросам.

Во-первых, я наконец-то понял, почему вы не оцениваете игры, попадающие в «Тему номера». По всей видимости, появление на обложке журнала персонажа из того или иного проекта проплачено его издателем (в самом деле, зачем делать обложку «за так»?). Поэтому-то вы и стесняетесь ставить проходным, в общем-то, играм заслуженные шесть баллов. Например, **Xenon**. Весьма оригинальная концепция, но, увы, чрезмерная забагованность, «неровная» графика и жуткие тормоза объективно не позволяют этому, в принципе, симпатичному проекту рассчитывать на что-либо большее, чем семь баллов из десяти. Аналогично, не заслуживаю высоких оценок примитивный слешер **BloodRayne 2**, дешевая GTA-образная поделка **Scrapland** и насквозь вторичные «Казаки 2». К тому же, у вас есть неприятная привычка раздавать кулеры еще не вышедшим играм. А вот журнал «Путеводитель» подобных источников был, по-видимому, лишен, потому и закрылся.

Второй вопрос, который меня жутко волнует: почему игры, содержащие элементы эротики или, не дай Бог, секса, должны неминуемо получать рейтинг Adults Only (18+)? Взять хотя бы недавнюю истерию вокруг **GTA: San Andreas** – неужели политики всерьез полагают, что до 18 лет никто ничего не знает о сексе? Наивные!

Да сейчас дети этим с 14-ти лет вовсю занимаются. А порно смотрят и того раньше, так что все эти целомудренные рейтинги – чистая фигня. Хорошо хоть в России на рейтинги никто не обращает внимания. Любую игру продадут любому – кто сказал, что у нас в стране нет демократии?

Ну, и на закуску, третью, – перестаньте, пожалуйста, публиковать дневники разработчиков! Нет, я, конечно, понимаю, что они – одна из главных статей вашего бюджета, но все же... Надоело, право слово, в тысячный раз слушать их баухальство о том, какая в игре будет крутая графика, как они в поте лица шлифуют геймплей, какой сообразительный в проекте AI и тому подобную чушь. Выходящая вслед за этими излияниями поделка, как правило, не соответствует красноречивым байкам «творцов». Вышесказанное относится к «Ночному Дозору», «Карибскому Кризису», «Сталинграду» и прочим «шедеврам» отечественного производства. Готов спорить, что *Lada Racing Club* не далеко уйдет от этого примитива, а пресловутый *S.T.A.L.K.E.R.*, если и появится на прилавках магазинов, то только в комплекте с *Duke Nukem Forever*.

**P.S.** А вот с вашим DVD у меня проблема почему-то не возникает, хотя все вокруг воят о его непригодности. Единственно, что огорчает, – дополнения и патчи подходят только для англоязычных версий, которые стоят, как самолет. Почему вы не можете договориться, скажем, с «Фаргусом» или «100 Золотых игр»? Шучу-шучу. Знаю, что это за падонки.

Андрей из г. Саратов

 Андрей, привет!

Поскольку пишешь ты впервые, я отвечу на твои вопросы очень серьезно. Сначала об обложках, – они не продаются. Мы бы, может, и рады «загнать» тему номера, да вот только покупателей днем с огнем не ссыщешь. Говорят, цену мы заломили жуткую. Она, конечно, может и правда страшная, но вполне справедливая – кто же сегодня за копейки Родину продает? Теперь о сексе. Рейтинг – тут я с тобой спорить не намерен – ерунда похлеще закона о защите авторских прав (о нем, опять же, выше). Парадокс в том, что именно эти формальные ограничения сдерживают наш любимый мир от тотального хаоса. Ничего страшного в этом нет. В Советском Союзе вот интимных отношений не было, а детишки (пусть и не очень много) на свет появлялись. А если бы в СССР был секс? Китай бы, наверное, сейчас нервно курил в сторонке. Напоследок о «Дневниках». Мне, если честно, немного странно читать такой пасквиль. До сего момента я был уверен, что эта рубрика – одна из самых популярных в журнале. Об этом говорят и пишут читатели. А теперь «надоело в тысячный раз слушать их баухальство». Быть может, рубрика и вправду приелась? Дорогие читатели, поделитесь своим мнением.

Собираешься  
купить цифровик?



**НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО...**  
...пока не прочитаешь  
лучший гид покупателя  
цифровых фотокамер



**ВСЕ  
КАМЕРЫ  
В ОДНОМ  
ЖУРНАЛЕ**

# ТОРЖЕСТВО СВЕТА

Иван “Tordosss” Закалинский



**Half-Life 2: Lost Coast** – лакомый кусочек для всех геймеров. Но попробовать его смогут лишь те игроки, чьи компьютеры не «подавятся» как самим Source Engine, так и прикрученной к нему технологией High Dynamic Range (и только те, кто купил лицензионную версию *Half-Life 2*, – прим. ред.).



Итак, небольшой эпизод из жизни Гордона Фримена. Ты оказываешься в маленьком приморском городке, который обстреливает пушка сил Combine. Пушку – уничтожить, врагов – тоже. Ну и постараться не впасть в ступор от здешних красот.

А ведь разработчики всего лишь прикрутили к движку новую систему освещения. Нельзя сказать, что картинка радикально преобразилась, но живее она стала точно. Прежде всего, взгляд привлекает удивительное небо, по которому спокойно плывут подсвеченные ярко-белым солнцем облака. На фоне облаков едва просматриваются черные контуры домов. Но это только сначала. Скоро глаз привыкает к ослепительному свету, и темные силуэты зданий

расцвечиваются ярко-красной черепицей и желтоватой глиной стен. Потом переводим взгляд на воду. Ты помнишь, как выглядела та волшебная жидкость, от которой ты не мог отвести взор в *Half-Life 2*? Так вот, в *Lost Coast* она стала еще красивее! Бесконечные переливы волн, на которых играют зорные солнечные зайчики, скрывают дно, от брошенного в воду камня по поверхности расходятся круги, а ты с удивлением ловишь себя на мысли, что лучшей воды в компьютерных играх еще не видел.

Впрочем, это не единственная мысль, которая крутится у тебя в голове. Рядом с ней ютится еще одна: «А зачем **Valve** потратила столько сил и денег на выпуск одной-единственной бесплатной карты?». Ответ прост. Родителям Гордона Фримена нужна яркая демонстрация новой технологии, которую они «прикрепили» к Source Engine. *Lost Coast* – еще один маркетинговый ход, призванный доказать



**Нельзя сказать, что картинка радикально преобразилась, но живее она стала точно**

превосходство создателей *Half-Life* над остальными разработчиками шутеров. Смотрите, мол, какой у нас хороший и современный движок, почему бы вам его не лицензировать? Правда, *Lost Coast* появилась на свет не только для других студий, но и для игроков. Геймеры могут воочию лицезреть технологию, которая используется в вышедшей *Day of Defeat*: *Source* и готовящейся к релизу *Half-Life 2: Aftermath*.

Выпуском этой карты **Valve** укрепила статус одного из лидеров индустрии, наглядно продемонстрировала гибкость своего движка и

показала игрокам, что те увидят в новых проектах студии. В итоге цель, конечно, одна – срубить побольше денег. Ну, что же, мы такой способ саморекламы только приветствуем. Ведь подобные проекты – отличный аргумент «За!» в споре «Сделать апгрейд сейчас или нет?».



**Помнишь, как выглядела та волшебная жидкость, от которой ты не мог отвести взор в *Half-Life 2*? В *Lost Coast* она стала еще красивее!**

# ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

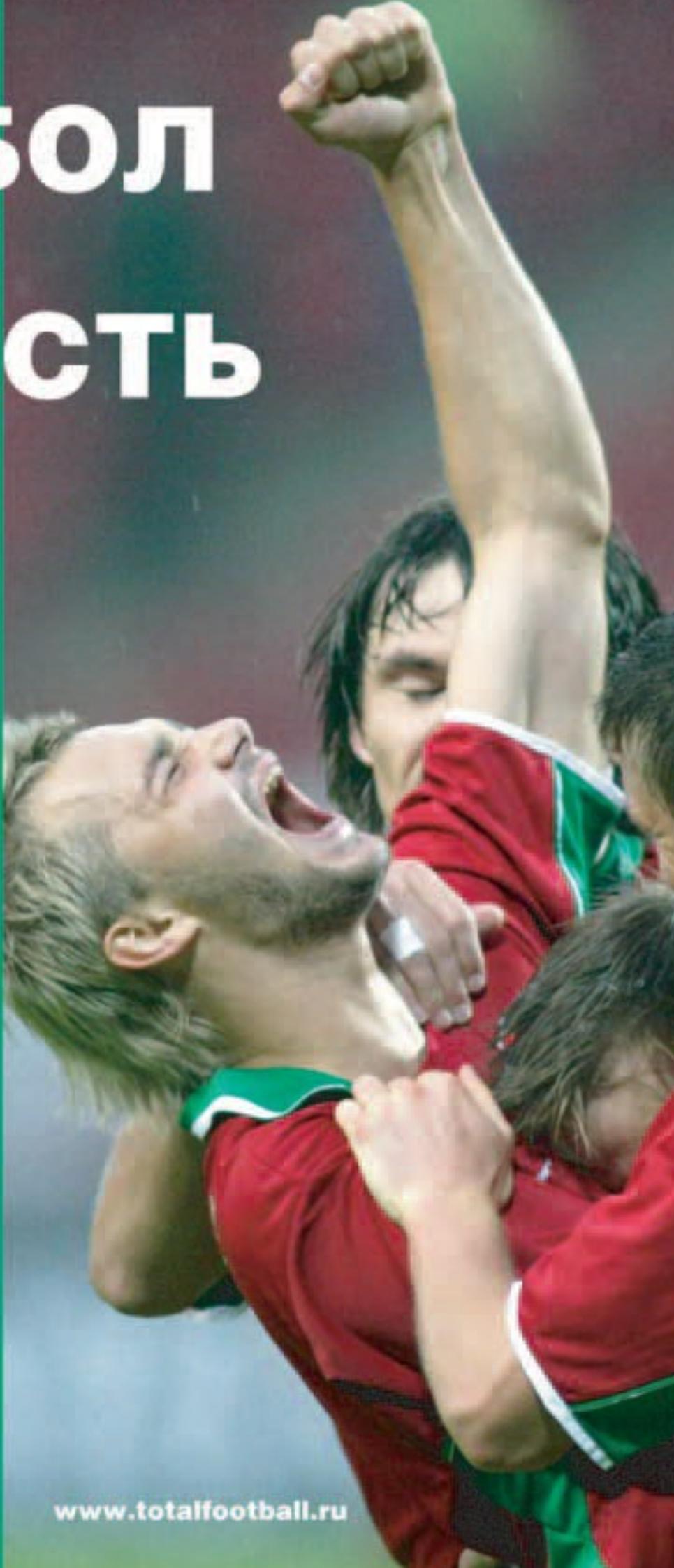
НОВЫЙ  
ЖУРНАЛ  
О ФУТБОЛЕ  
КРАСИВЫЙ КАК ГОЛ  
ПОНЯТНЫЙ КАК МЯЧ  
ПРИКОЛЬНЫЙ КАК ФИНТ



В КАЖДОМ НОМЕРЕ  
УНИКАЛЬНЫЙ DVD

НА ДИСКЕ:  
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ  
ЯРЧАЙШИЕ МАТЧИ  
ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ



[www.totalfootball.ru](http://www.totalfootball.ru)

КОНКУРС

# Heroes of Annihilated Empires

Признаться, мы тоже были ошарашены, впервые услышав название этой замечательной игры. И собранная информация лишь укрепила нас в изначальном мнении. Да, дружище, это именно три в одном. Насколько это утверждение окажется близко к истине – тебе еще предстоит узнать, поиграв в *Heroes of Annihilated Empires*, а у нас на ближайших двух страницах будет собственный «три в одном» – конкурс.

ТРИ  
В  
ОДНОМ



Один из трех ценных призов, по обыкновению, будет ждать тебя, если ты правильно ответишь на вопросы ниже и пришлешь ответы до 1 марта 2006 года включительно на электронный ящик [hoae@pc-games.ru](mailto:hoae@pc-games.ru) или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «РС ИГРЫ».

1. Названия скольких разных игр переплетаются в *Heroes of Annihilated Empires*?

- одной
- двух
- трех
- четырех

2. Писатель-фантаст, один из авторов сценария *Heroes of Annihilated Empires*?

- Владимир Панов
- Глен Кук
- Александр Черный
- Илья Новак

3. Сколько рас будет представлено в игре?

- три
- четыре
- шесть
- восемь

4. Какой движок используется в проекте *Heroes of Annihilated Empires*?

- Производства сторонней компании
- Модифицированный движок «Казаков 2»
- Движок от «Александра»
- Абсолютно новый 3D-движок

КОНКУРС

# ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

## ■ Техника

- Оперативная память
- Компьютерные видеокарты
- Видеокарты для мобильных ПК
- Акустика 5.1 и 7.1
- Бюджетные
- Ультрабюджетные
- Частотомеры: частоты и производительность

## ■ Игры

- Демо: *Warface: Strike*
- Демо: *Алхимия: Камень из космоса*
- Демо: *Легенда о герое Дэниела Брауне*

## ■ Программы

- Бесплатные программы для Windows Vista для любых нужд
- Адреса: межсетевой экран / Пакетный фильтр
- Тест на восприятие и реагирование

160 страниц!



ЖУРНАЛ ПОДПЛЕКТУЕТСЯ ДИСКОМ  
С ЛУЧШИМ СОФТОМ

## КОНКУРС

Хочешь заработать навороченную видеокарту?

Все, что необходимо для этого сделать, –

всего лишь быть в курсе самых главных фактов из истории

компании Hightech Information System (<http://russia.hisdigital.com>), при поддержке которой проводится этот конкурс.

Задание – проще простого. Ниже есть пять вопросов, ответы на которые ты присылаешь на электронный ящик [his@pc-games.ru](mailto:his@pc-games.ru) или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «РС ИГРЫ». Где ты будешь искать правильные ответы – забота твоя. Главное, чтобы ответы ты нам прислал не позже 1 марта 2006 года.

## ВОПРОСЫ

1. В каком году HIS начала производство графических плат под маркой *Excalibur*?
2. Какую награду и в каком СМИ завоевала карточка *HIS X850 XT Platinum Edition* в феврале 2005 года?
3. На какое количество «Категорий особенностей» делится продукция HIS?
4. Сколько памяти было на борту *HIS Radeon 7000*?
5. Где находится головной офис Hightech Information System?

ПРИЗ  
ПОБЕДИТЕЛЮ  
видеокарта HIS  
**ATI Radeon**  
**X800**  
GTO



**HIS**

Свои ответы можно присыпать на электронный ящик [his@pc-games.ru](mailto:his@pc-games.ru) или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «РС ИГРЫ». Внимание! Ответы принимаются до 1 марта 2006 года включительно!

# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	GameCube	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
\$169.99	\$139.99	\$699.99
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
\$269.99	\$129.99	\$169.99

## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный выбор компьютерных игр
- ★ Игры для всех телевизионных приставок
- ★ Коллекционные фигурки из игр



**\$42.99** WarCraft III Action Figure:  
**Ticondrius**



Играй  
просто!

GamePost

Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824  
[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



# ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Как обычно, тебе нужно составить ключевое слово из букв в закрашенных клеточках и выслать правильный ответ нам в редакцию. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

## По горизонтали:

1. Паукообразный босс из *Doom 3*.
6. Ссылка на веб-страницу.
8. Движок *Half-Life 2*.
10. Главная героиня *Silent Hill 4: The Room*.
12. Управляемый компьютером персонаж, который заменяет игрока-человека в сетевой игре.
13. Разработчик первого *EverQuest*.
14. Создатели всех игр великолепной стратегической серии *Total War* (аббревиатура).
16. Превосходный файтинг 2004 года от *Arc System Works* (одно из слов названия).
17. Town \*\*\*\* – главное здание у людей в *Warcraft II*.
18. Неплохая экшен-адвенчура 1999 г. от *Surreal Software*, где впервые наиболее полно эксплуатировалась тематика полетов на драконах.
22. Главный босс в *Manhunt* (одно из слов имени).
23. Условная денежная единица серии *Space Quest*.
26. Американская издательская контора, в ведении которой находились *Virgin Interactive* и *Interplay*. К сожалению, эта компания была закрыта в 2004 году по причине финансовой несостоятельности.
27. \*\*\*\*\* *Earth* – глобальная RTS, в которой охватывается множество исторических эпох на манер *Age of Empires*.
28. Дополнение к *Tom Clancy's Rainbow Six 3* (одно из слов названия).
30. Японский игровой гигант.
33. Мощнейший юнит замка Tower в *Heroes of Might & Magic 3*.
35. Могущественный гигант из вселенной *Ragnarok Online*, чье разбитое (в прямом смысле!) сердце приходится искать на протяжении нескольких серьезных квестов.
36. Создатели серий *Doom* и *Quake*. Позор и

стыд тому, кто не догадается.

37. Общепринятое обозначение опыта, который приобретается героем игры.
39. Гениальный sci-fi экшен от *Monolith*. Жаль, что этот проект оказался почти провальным.
40. Главный герой пластиковой саги *Army Man*.
42. *Chaos* \*\*\*\*\* – портированный с PlayStation 2 экшен от *Capcom* (2003 г.), в котором протагонисту в очередной раз приходилось спасать мир от полчищ демонических созданий.
45. Извечный враг Разиэля.

47. Переключаясь на этот тип курсора в классических квестах от *Sierra* (начало-середина 90-х годов прошлого столетия), главный герой игры мог использовать предметы.

48. Одна из самых первых игровых издательских контор. Начала свою деятельность еще в 70-х, закончила в начале 90-х. Выпускала преимущественно спортивные аркады.

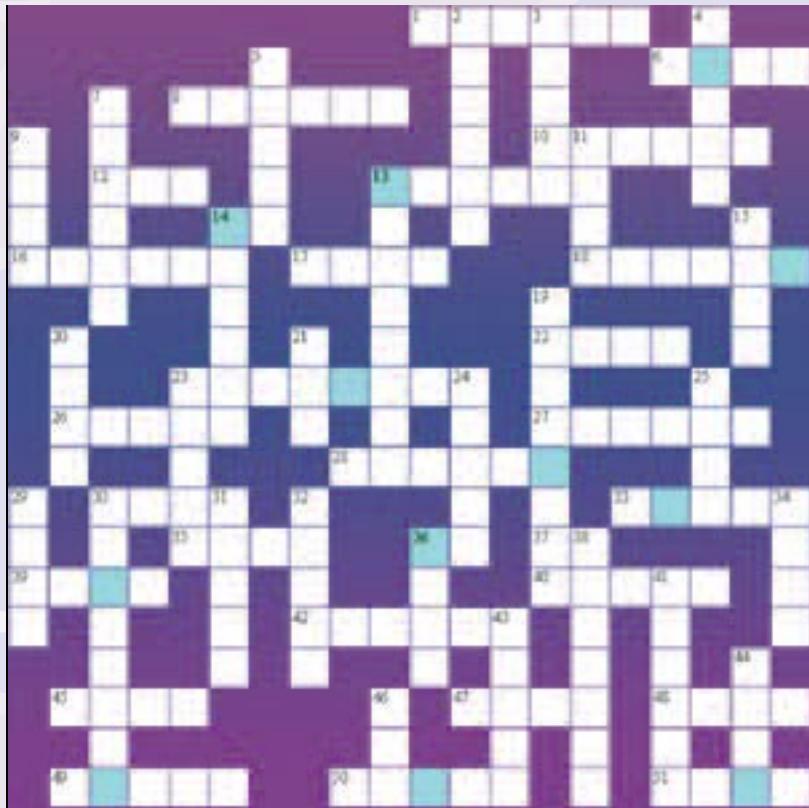
49. Как правило, этим заклинанием пользуются священники/монахи/клирики для временного повышения характеристики у дружественного персонажа.

50. Один из миров *Myst 4: Revelation*.

51. Frame \*\*\*\* – этот показатель отвечает за частоту обновления экрана.

## По вертикали:

2. Подобные здания снабженческого характера встречаются во множестве стратегий.
3. Он против Хищника.
4. Минимальная единица изображения.
5. Воздлюбленная Мэрилина из *Age of Wonders 2: The Wizards Throne*.
7. Фэнтезийная раса: невысокие коренастые создания с непременно мохнатыми лапами; из оружия предпочитают пращу или кинжал, однако доводить дело до драки они не любят.



9. Средний по всем характеристикам боевой корабль из *Sid Meier's Pirates!*

11. Добротный квест 1995 г. (разработчик – *Aida & Armstrong*), где нам приходилось выступать в качестве следователя и вести одно очень запутанное дело (аббревиатура).

13. Всемирно известная издательская контора, которая занимается распространением исключительно бюджетных (читай – отстойных) проектов. На ее совести

– чуть ли не половина «игровых отбросов».

14. \*\*\*\*\* Holdings – вокруг этого оффшорного траста крутится немало событий *True Crime: Streets of L.A.*

15. Одно из лжебожеств в *Atlantis: Evolution*.

19. Вопрос фанатам серии *Space Quest*: используя умения и знания этого, бесспорно, талантливого ученого, сумасшедшая Sharpei планировала переселить свой разум в тело Роджера.

20. Несмотря на полную вторичность, эта вышедшая в прошлом году RPG смогла повторить успех

*Sacred* – стать одним из наиболее качественных клонов *Diablo*.

21. С помощью этого элемента интерфейса геймер может узнать свое месторасположение

в мире игры.

23. Легкое и маневренное средство передвижения в *Chrome*.

24. *Judge* \*\*\*\*\* vs. *Judge Death* – на редкость отвратительная игра. Зато первоисточники (комиксы и кино) заслуженно пользуются огромной популярностью во всем цивилизованном мире.

25. Злобный хищник из *Space Quest 1*. В последующих сериях мы не раз вспомним о нем. Точнее, о его вкусовых качествах...

29. Популярная RTS-трилогия, обладающая классическим фэнтезийным сеттингом. Первые две игры разрабатывала легендарная *Bungie*, последнюю – студия с экзотическим названием *Mumbo Jumbo*.

30. Российская компания-локализатор.

31. \*\*\*\*\*: *Journeys Beyond*. Для своего времени (1996 г.) эта мистическая авантюра от *Hue Forest Entertainment* была эталоном жанра: фотопроталистичная графика, закрученный сюжет, потрясающий звуковой ряд. Жаль, со сложностью го-

ловоломок разработчики переборщили – мало кто мог пройти игру хотя бы наполовину.

32. Несмотря на ужасный внешний вид и дурные повадки, эти скозочные существа первыми, как правило, конфликт не начинают. Однако не поздоровится тому, кто откажется заплатить этим товарищам мзду за переход через «охраняемый» ими мост.

34. Потрясающий FPS от *Monolith* про самую соблазнительную шпионку на свете (аббревиатура).

36. На эту корпорацию работает главная героиня *Beyond Good & Evil*.

38. «Благородный» класс в RPG: персонажи этой специализации обладают умениями обычного воина и священника.

41. Одним из нововведений *Call Of Duty: United Offensive* является «выдача» немцам этой винтовки.

43. Провальная handheld-консоль от *Nokia*.

44. Российская пародия на *Myst* с плоским юмором и убогим исполнением.

46. Мультиплерное дополнение к *Postal 2* (аббревиатура).

## КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте [crossword\\_26@pc-games.ru](mailto:crossword_26@pc-games.ru), а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Глазовский, а/я 652, «РС ИГРЫ».

**ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 марта 2005 года включительно.

В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ



MC Мобильные компьютеры

МТ-2 (64) / 2006

15 тестов новейших устройств

Лучшие мобильные устройства 2005

176 СТРАНИЦ • СУПЕРПРИЗЫ: НОУТБУК и 10 МРЗ-ПЛЕЕРОВ IPOD Shuffle



## КОНКУРС

Результаты прошлого конкурса ты можешь увидеть на соседних страницах, а мы продолжаем конкурс МЕГА-BESTSHOT, призы для которого предоставил наш партнер, компания ATI Technologies. На этот раз победителю достанется карточка ATI Radeon X1300.

# МЕГА-BESTSHOT #2

### КЛЕВАЯ ТАЧКА... БЫЛА

Итак, раунд №2. До 1 марта 2006 года включительно ты должен переиграть в как можно большее количество игр, где красочные аварии с участием классных тачек – такая же норма, как завтрак по утрам. Наснимай скриншотов из этих игр (выбирай по одному лучшему скриншоту на игру), демонстрирующих последние мгновения «жизни» дорогих игровых авто, и высыпай их нам. Как обычно, выигрывает тот, кто пришлет наиболее красочную подборку авто-смертей из максимального количества игр. На всякий случай напоминаю, что скриншоты нужно подписывать – из какой игры они сняты, иначе попытка участия в конкурсе засчитана не будет.



ПРИЗ  
ПОБЕДИТЕЛЮ  
видеокарта

ATI Radeon  
X1300



### КУДА ПИСАТЬ

Ничего не изменилось. Отправляй свои работы электронной почтой на [shot@pc-games.ru](mailto:shot@pc-games.ru) или по адресу 101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «РС ИГРЫ».

# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

\* В нашем магазине вас  
ждет более 1000 игр  
на ваш выбор

\* Постоянно  
обновляемый  
ассортимент

ВЫБОР



Guild  
Wars

Grand Theft Auto:  
San Andreas (PC-DVD)

F.E.A.R. (Director's  
Cut Edition)

Black & White 2

City of Heroes Collectors  
DVD Edition

Quake 4

\$69.99

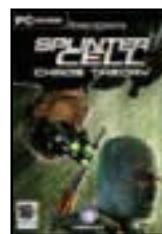
\$69.99

\$19.99

\$19.99

\$89.99

\$75.99



World of Warcraft  
(UK Version)

Star Wars Galaxies: The  
Total Experience (EURO)

Sid Meier's Civilization III  
Complete

Baldur's Gate  
Original Saga

Splinter Cell:  
Chaos Theory

Fable:  
The Lost Chapters

\$59.99

\$59.99

\$59.99

\$49.99

\$79.99

\$79.99

Играй  
просто!

GamePost

## ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

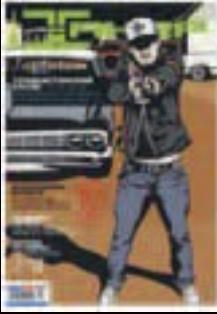
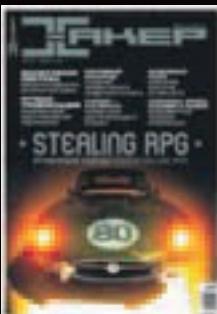
[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



# WE ARE HACKERS WE ARE TOGETHER

ЖАНЕР

\*ОТ МОСКОВЫ  
ДО ВЛАДИВОСТОКА  
МЫ ВМЕСТЕ



## ИТОГИ КОНКУРСА

Странное дело!

То ли постоянные

участники конкурса

**BESTSHOT** внезапно разъехались

по отпускам и каникулам, то ли

*Quake 4* действительно заинтересовал

аудиторию хуже, чем предыдущий

проект, *Black & White 2*. Во всяком

случае, скриншотов на этот

конкурс было прислано

катастрофически мало.

Впрочем, без победителя

все равно не обошлось.

Им стал наш читатель

под ником *SpideRus*,

отправивший нам

аж больше десятка

различных снимков.

Три из них вы можете

наблюдать ниже,

а к победителю в подарок

от редакции «РС ИГРЫ»

уехала лицензионная

копия игры «Корсары 3».

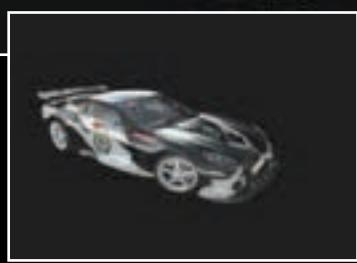


**BEST  
SHOT**



# ГАЗ ДО ОТКАЗА!

Пришло время подвести итоги конкурса по *Need For Speed: Most Wanted*, ставшей центральной темой нашего декабрьского номера. Доехавших до финиша на сей раз было более тысячи, но первым финишировал Григорий Курчугин из г. Щелково – он прислал свои ответы аккурат в день выхода журнала. За такую скорость от редакции журнала «РС ИГРЫ» Григорий получает коллекцию игр серии *Need For Speed* и фирменную футболку *NFS: Most Wanted*!



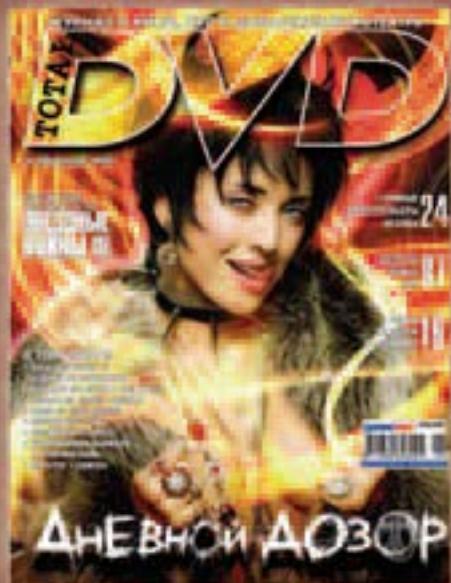
Вторые призы – версия и фирменная футболка *Need For Speed: Most Wanted* – достались трем догоняющим. Вот их имена:

- Александр Боев из Астрахани
- Александр Кайгородов из Томска
- Джамшед Махкамзода из Волгограда

Все остальным пламенный привет и удачи в следующих конкурсах!

ИТОГИ  
КОНКУРСА

**TOTAL DVD –  
ЖУРНАЛ ДЛЯ  
ПРОГРЕССИВНЫХ  
КИНОМАНОВ**



В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:

- Рассказ обо всех кинопремьерах месяца
- 87 обзоров новых DVD-дисков
- Конкурсы со множеством призов



НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ  
ФИЛЬМ  
«ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ  
ЧИСТОГО РАЗУМА»

• 100% гарантия ширококраинного анимационного изображения: звуковая дорожка DTS 5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий

# ЗВУК КАК ТОЧНАЯ НАУКА



Текст: Михаил Шахов

Приход компьютеров в сферу звукового монтажа оказался долгожданным праздником. Старички-звукоператоры и по сей день вспоминают об этом знаменательном моменте со слезами на глазах. Ножницы, громоздкие многодорожечные магнитофоны, бобины и клей были навсегда выкинуты из монтажных. У «звукачей» впервые с момента изобретения грамзаписи наконец-то появилась личная жизнь.

Обычный современный компьютер позже двух десятков тех, с которых началась эта звуковая революция. С помощью своей машины ты можешь не только «микшировать», то есть, накладывать друг на друга разные звуки. Тебе доступно намного больше: спецэффекты, многополосный звук, стерео, фильтры, автоматическая чистка записей от шума и многое другое.

Существуют, конечно же, дорогостоящие пакеты обработки звука для настоящих профессионалов. Таких программ несколько: **Steinberg/Pinnacle WaveLAB**, **Sony Sound Forge**, **NiSoft Sound Probe**, ремиксерские **Cakewalk Plasma**, **Sony ACID** и так далее. Мы с тобой поговорим только о полупрофессиональном пакете **Adobe Audition**, идеем на-

В древние времена монтаж звука был катастрофически нудной работой. Бедные звукорежиссеры, рекламщики, работники радио и контрразведчики (именно представителям этих профессий звукомонтаж был нужен для дела) были вынуждены записывать кучу звуков одновременно, а потом вручную резать и склеивать длинные противные пленки с записями. Сегодня ты на своем компьютере можешь выполнить работу целого спецотдела ГРУ.

леднике некогда независимого **CoolEdit Pro**. Этот пакет нельзя считать высокопрофессиональным, он не позволяет выделять некоторые трюки, которые доступны «старшим братьям», но все равно стоит почти \$300. Что поделать, аудиобизнес во всех его проявлениях всегда был очень затратным.

Однако домашнему пользователю вовсе необязательно платить такие огромные деньги, чтобы добиться от своего компьютера некоторых успехов в деле обработки и монтажа звукозаписей. Для нужд тех, кто пользуется звукообработкой ради развлечения или шутки, мировая программная промышленность выпускает кучу интересных и недорогих утилит. О них мы и расскажем сегодня.

## AVS AUDIO EDITOR

ТИП ПРОГРАММЫ
звуковой редактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
AVS Media
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$34.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.avsmedia.com/AudioEditor">http://www.avsmedia.com/AudioEditor</a>

В рейтинге популярного западного сайта условно бесплатных программ **2Cows** ([www.tucows.com](http://www.tucows.com)) дистрибутив **AVS Audio Editor** давно и прочно занимает одно из первых мест в категории программ цифровой обработки звука. Одной из причин такого состояния дел наверняка стала его «двуликость». Дело в том, что AVS, являясь простой домашней программой, умеет не только обрабатывать конкретные звуковые файлы, как большинство его конкурентов. Нет, AVS Audio Editor может еще и микшировать, или сводить, как говорят работники игровой индустрии, многодорожечные проекты.

Скажем, на одном скриншоте ты видишь окно, в котором обрабатываются конкретные файлы: их можно обрезать, растягивать, переставлять местами целые блоки музыки, применять к ним фильтры. Кроме того, в этом окне тебе придется открывать файлы, которые ты захочешь микшировать во втором режиме работы программы. Правда, загруженные в программу музыкальные фрагменты с огромным аппетитом пожирают память компьютера, ведь их обработка традиционно ведется в «открытом» формате **wav**, то есть, без компрессии.

На следующем рисунке ты видишь второе окно программы, в котором можно составить единый звуковой клип из нескольких дорожек (напомним, дорожки в расположенной слева панели файлов – это те музыкальные фрагменты, которые ты открыл в основном окне программы). В нашем случае открыто два звуковых файла, но в поле микширования они вставлены шесть раз – один и тот же звук можно использовать несколько раз. Чтобы перейти от редактирования конкретных файлов к сборке готового клипа и обратно, переключай окна сочетанием клавиш **Alt+Q** или воспользуйся кнопкой **Mixing/Editing** в левом верхнем углу окна программы. Готовый сведенный проект можно вывести в обычный звуковой файл при помощи команды **File – Save Mix to File**.

В комплект поставки программы встроено несколько десятков звуковых фильт-

## ТЕПЛО, ГОРЯЧО, ЖАРКО

Любыми программами проще всего (и круче всего, между прочим!) управлять при помощи «горячих» клавиш. В случае же со звуковыми редакторами клавиатура нужна звукорежиссеру не меньше, чем диджейский пульт.

К счастью, в большинстве программ обработки звука основные «горячие» клавиши – одни и те же. Для выполнения самых нужных действий тебе понадобятся следующие сочетания:

«Пробел» – проиграть кусок с начала выделенного фрагмента или с позиции маркера;

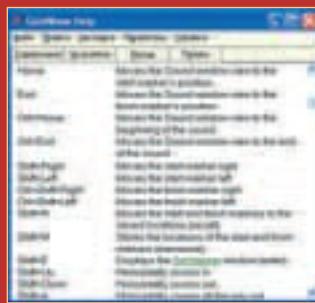
**Shift** + «Пробел» – циклическое воспроизведение (Repeat);

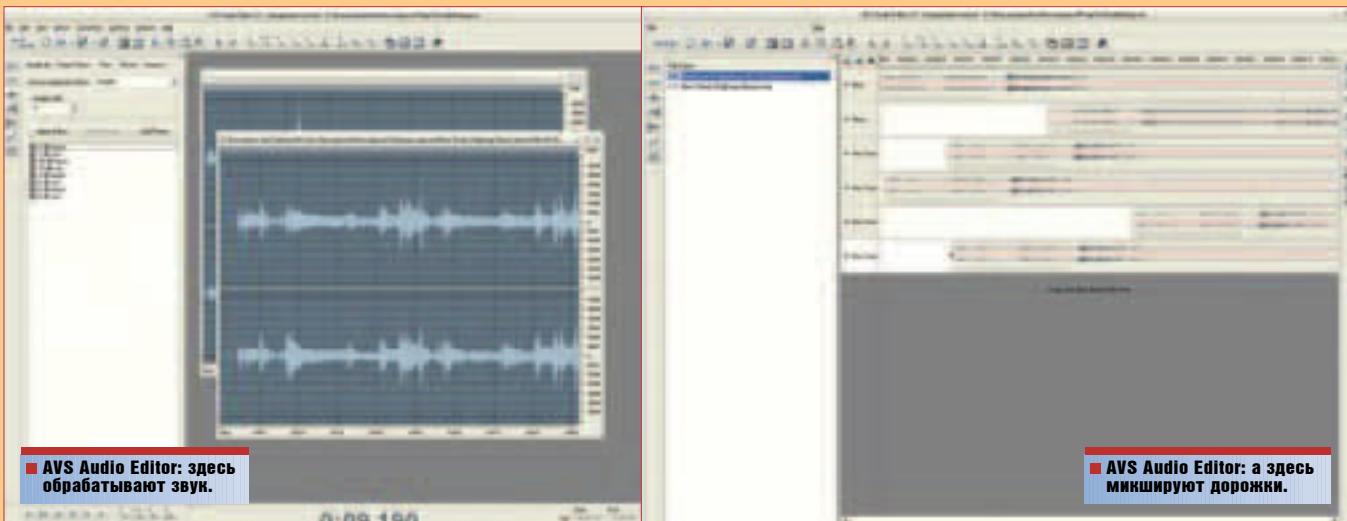
**Home** – перемотка к началу выделенного фрагмента или к позиции маркера;

«Курсор вправо» и «Курсор влево» (иногда совместно с клавишей **Ctrl**) – перемещение маркера на секунду вперед и назад соответственно;

**Shift**+«Курсор вправо» и **Shift**+«Курсор влево» – выделение фрагмента вперед или назад от позиции маркера.

А вот еще некоторые нужные сочетания клавиш: **Ctrl+Z** – отменить последнее действие, а **Ctrl+Y** или **Ctrl+Alt+Z** – вернуть отмененные изменения. Звуковые редакторы из-за дефицита места в оперативке редко имеют «долгую память» – лучше не рассчитывать более чем на одну отмену, но и она – большое благо.





ров и эффектов. Ты можешь воспользоваться ими для художественного редактирования звука – скажем, добавления к нему эха, компрессора, вибрации, «объема», глубины, нормализации и так далее. Все эффекты прячутся в закладках на одноименной панели *Effects*. Включить и выключить ее можно при помощи клавиши *F12* или кнопки на панели инструментов. Если не можешь найти какой-нибудь эффект сразу – попробуй заглянуть во все варианты подборок фильтров, перечисленные в выпадающих меню на каждой из закладок.

## GOLDWAVE

ТИП ПРОГРАММЫ
звуковой редактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
GoldWave, Inc.
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$55
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.goldwave.com/">http://www.goldwave.com/</a>

**GoldWave** давно считается лучшим звуковым редактором «для начинающих», и это вполне оправдано. Удобный и яркий интерфейс, понятное управление, уникальные встроенные возможности обработки звука – и никаких бесполезных функций. Скажем, того же многоканального микширования, только что разработанного нами по косточкам в **AVS Audio Editor**, в GoldWave нет и в помине – изобразить из себя диджея или композитора программа пользователю не позволит. Зато всласть поиздеваться над какой-нибудь мелодией или записью собственного голоса запросто можно. Для нас, непрофессионалов, это даже интереснее.

В окно программы можно загрузить несколько файлов, но работать лучше с одним или двумя все по той же причине: память звуковыми программами расходуется пропорционально числу открытых файлов, и если у тебя этой памяти не

два гигабайта, работа может реально затормозиться.

Входящие в поставку GoldWave плагины обработки звука – отдельная и очень интересная история. Их сделали с чувством, с толком и с душой. И назвали остроумно: например, один из режимов фильтра *Mechanize* (в вольном переводе – *Механизация*) называется *Star Wars Droid*. Как несложно догадаться, этот фильтр обрабатывает исходный звук так, чтобы результат получился похожим на голос харизматичного пит-дриода из знаменитой эпопеи **Джорджа Лукаса** (George Lucas).

Еще одна особенность GoldWave – возможность прослушать эффект до его применения к звуковому файлу. В каждом диалоговом окне фильтра есть зеленая кнопка предварительного прослушивания, которая позволяет тебе протестировать результат в режиме реального времени.

Все фильтры запускаются из меню *Effect* или с пестрой панели инструментов прямо над областью просмотра графика звука. Если ты хочешь применить то или иное действие к конкретному куску файла, не забудь предварительно выделить его мышкой (невыделенные области после этого станут черными, причем прослушивание файла тоже будет ограничено выделенным фрагментом).

## AUDIOEDIT DELUXE

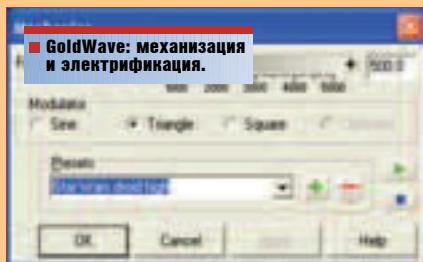
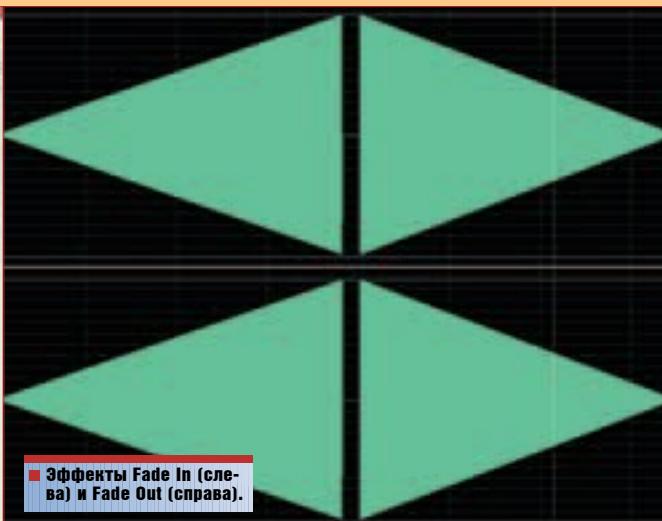
ТИП ПРОГРАММЫ
звуковой редактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Mystik Media
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$40
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.mystikmedia.com/">http://www.mystikmedia.com/</a>

Несмотря на гордое «люксовое» название, **AudioEdit Deluxe** предоставляет пользователю не так много возможностей, как ее основные конкуренты –



**GoldWave и AVS Audio.** Нет здесь ни дополнительных продвинутых фильтров, ни возможности микширования. Зато эту программу очень удобно использовать для самостоятельной записи с микрофона или *Line-IN* входа звуковой карты, а также для конвертирования файлов разных форматов (вплоть до экзотических вариантов наподобие *WMA в OGG*). Правда, для конвертирования лучше все же использовать специализированное программное обеспечение, в нем, по крайней мере, есть возможность пакетной обработки файлов. Запись осуществляется очень просто. Регулятор уровня и источника звука расположены справа, в панели *Record*. Для немедленного начала записи достаточно щелкнуть на символ записи в панели инструментов или нажать клавишу *F4*. Нужно только не забыть предварительно указать источник сигнала (самый верхний выпадающий список) и установить на панели флагок *Select* – иначе ничего записать не удастся.

Редактор **AudioEdit Deluxe** прост и скучен. Самая продвинутая его возможность – это микширование двух файлов (*Edit - Mix from File* или *Ctrl+E*). Да и то работать он будет только с файлами форматов *wav* или *mp3*. Небогатый выбор встроенных фильтров позволяет выполнить простейшие операции, например, фейдинг (сведение уровня звука на нет или, наоборот, выведение его с нуля до определенного значе-



ния). Взгляни на скриншот: график слева изображает входящий фейдинг (*Fade In*), график справа – уходящий фейдинг (*Fade Out*). Понятное дело, подобные функции есть во всех перечисленных на- ми программах.

AudioEdit Deluxe – утилита очень популярная. Очевидно, ее высокие рейтинги объясняются тем, что главным потребителям программ – американцам – она кажется адекватной, надежной и очень понятной. Но платить деньги за то, что может предложить и стандарт-

ная программа «Звукозапись» из поставки **Windows**... Нет, нам их никогда не понять. Да и вообще, зачем платить лишние деньги (тем более, что лишних не бывает)? Ведь во всех популярных нишах ПО существуют бесплатные решения, зачастую очень удачные. Как, например, следующий номер нашей программы.

## AUDACITY

ТИП ПРОГРАММЫ
звуковой редактор
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Audacity TEAM
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Freeware, GPL
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
<a href="http://audacity.sourceforge.net/">http://audacity.sourceforge.net/</a>

Нам очень нравятся бесплатные программы. И, знаешь, не только потому, что за пользование ими не надо платить

ни копейки. Просто люди, которые их создают, делают это для собственного удовольствия – и оттого на выходе почти всегда получаются удобные, продуманные и красивые продукты, практически шедевры. Не веришь? А посмотря-ка на, скажем, **Audacity** – единственная из всех программ, перечисленных в этом материале, которая автоматически предложила нам выбрать русский язык при первом же запуске. Ну разве не лапочка? Да ты обязан ее установить уже за это!

У этой утилиты, абсолютно безвозмездно написанной программистами со всего мира, очень приятный интерфейс, удобный многодорожечный режим, добрых три десятка встроенных фильтров и возможность присоединения неограниченного количества примочек LDSPA от независи- мых разработчиков (примочки можно запросто найти в интернете).

Обрати внимание на левый верхний угол окна программы. Здесь расположены кнопки текущего инструмента. Слева направо, сверху вниз: инструмент выделения фрагмента записи, регулировка уровня звука, режим прямого редактирования уровня волны, с помощью которого можно буквально «рисовать музыку», инструмент масштабирования, инструмент для сдвига фрагментов записи и, наконец, кнопка перехода в многоинструментальный режим.

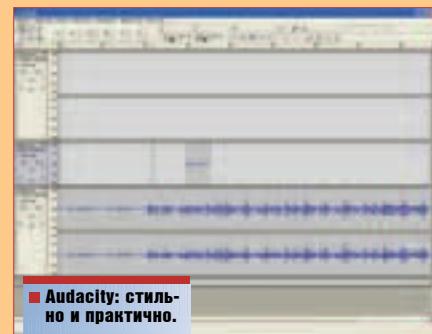
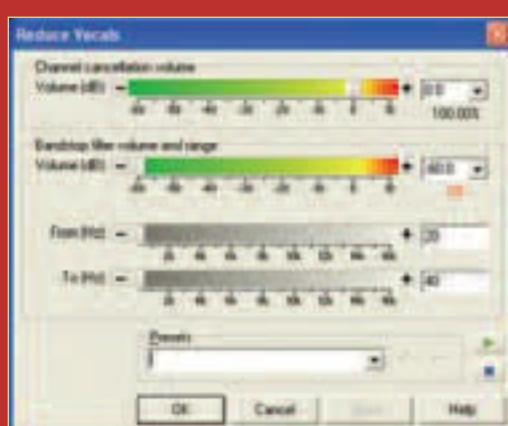
Слева от каждой звуковой дорожки на-

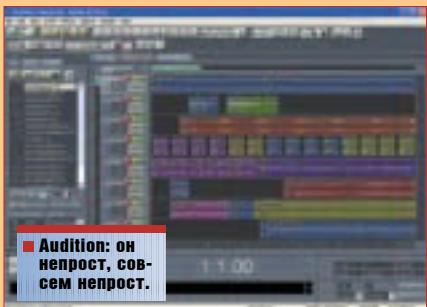
## НА ГОРЛО ЕГО ПЕСНЯ

«Минусовка», то есть удаление из записанной песни вокала исполнителя, – одна из самых востребованных функций домашнего звукового редактора. Хочешь получить фонограмму раскрученной мелодии из твоей MTV и использовать ее в школьной новогодней постановке? Да не вопрос!

В той или иной мере возможность удаления голоса из существующей записи содержат почти все перечисленные сегодня программы (если эта функция не встроена в утилиту, ты, как правило, можешь использовать внешний плагин). Для примера мы посмотрим, как «минусовка» реализована в **GoldWave**. Используй функцию *Effect – Stereo – Reduce Vocals*.

В выпадающем списке *Presets* с помощью предварительного прослушивания выбери наиболее подходящий вариант подавляемого тембра голоса и доведи подавление до совершенства вручную при помощи бегунков группы *Bandstop Filter*. Полного удаления голоса какого-нибудь Киркорова, конечно, добиться не удастся, поэтому остатки тебе придется перекрикивать самому. Но это будет звучать куда приличнее караоке.





■ Audition: он непрост, совсем непрост.



■ Audition: здесь корежат звук.

ходится поле информации, с помощью которого можно менять параметры проигрывания дорожки: громкость дорожки относительно других треков, баланс стереоканалов. Также присутствует клавиша отключения воспроизведения дорожки и обратная по функционалу кнопка «Соло» – после ее нажатия проигрываться будет только «засоленный» трек, а все остальные временно умолкнут.

## ADOBE AUDITION

ТИП ПРОГРАММЫ
пакет обработки звука
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Adobe Systems, INC
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$299
АДРЕС ДЛЯ СНАЧИВАНИЯ
<a href="http://www.adobe.com/products/audition/">http://www.adobe.com/products/audition/</a>

Раньше этот достаточно продвинутый и вместе с тем довольно приятный в работе пакет обработки звука (он носил название *Cool Edit Pro*) выпускала компания *Syntrellum Software*. К счастью ли, к беде ли, но в мае 2003 года эту небольшую фирму приобрела специализирующаяся на мультимедиа-редакторах корпорация **Adobe Systems**. С той поры программа вынужденным образом поменяла название на **Adobe Audition**, стала больше, дороже и, наконец, совершила попытку переползти из компаний домашних редакторов в сектор профессионального ПО. К счастью, ребятам из Adobe удалось все же сохранить здоровый дух старого доброго Cool Edit Pro. Фактически этот пакет на сегодняшний день является самым понятным и доступным даже для неспециалистов. Кстати, именно с помощью Adobe Audition сегодня составляеться большая часть рекламных радиороликов.

Ну, хватит о бизнесе и его печалих. Переходим к конкретике. Интерфейс, как видишь, очень похож на Audacity: те же



■ Audition: редактирование огибающих.

дорожки со звуковыми фрагментами, панель с набором этих фрагментов для вставки в дорожки, те же информационные поля для управления проигрывания дорожек. Только выглядит это все сложнее в разы. Зато и возможностей больше.

Самая интересная возможность программы, особенно для начинающего звукорежиссера, – это звуковая огибающая, определяющая громкость звучания конкретного участка звукового фрагмента (на скриншоте она выглядит как голубая линия с точками-якорями). По собственному усмотрению тыкая в нее мышкой, ты можешь создавать новые точки перегиба, а перемещая их вверх или вниз – менять громкость на данном участке записи. При этом огибающая будет автоматически сглаживаться по принципу кривых Безье.

Двойным щелчком по любому фрагменту записи в дорожке – семплу – осуществляется прямой переход в режим редактирования звука. Здесь ты можешь начать эксперименты над конкретным звуком. В меню *Effects* скрывается множество предназначенных для этой цели фильтров, но рассказывать подробно о каждом мы не можем – слишком уж их много. Но если этого богатства тебе покажется недостаточно, поищи в сети дополнительные библиотеки эффектов для Audition или Cool Edit Pro от сторонних производителей.

Напоследок давай быстро пробежимся по панели инструментов программы, чтобы не выяснять назначение каждой кнопки методом тыка. Слева направо, сверху вниз: группа кнопок переключения режима (треки/редактирование семпла/редактирование CD), группа кнопок работы с проектом, кнопки вставки, обрезки и группировки семплов, группа режима просмотра (можно, например, отключить огибающие), группа инструментов мыши (универсальное выделение, просто выделение и перемещение/копирование) и, наконец, группа кнопок, с помощью которой можно включать и выключать панели инструментов программы.

Поверь, более серьезной программы по работе со звуком легально тебе просто так не достать. Развлекайся в свое удовольствие, но помни: пробная поставка Audition будет работать только месяц. Как раз хватит до следующего номера «**РС ИГР**».

ЖДЕТ В ПРОДАЖЕ

## СТРАНА ИГР



## DVD или 3 CD с каждым номером



### Xbox 360

Тышишь звуки консольного геймпада  
и играешь в игры от Microsoft. Впервые в России!

### Resident Evil 4

Знаменитый ужас от создателей Resident Evil. Впервые в России!

### Магия Крови

Одноименное дополнение к игре Resident Evil 4. Впервые в России!

### Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Мы побывали на Фиджи, посмотрели на новую часть миссии Сэма Фишера, проходящую в горах. Читайте о ней.

### The Movies

Наш кинокритический проект от Георгия Муравьева. Последний компьютерный фильм от Русской и ее производств, но неющий на концепт





Привет, читатель! Поздравляю тебя с наступившим 2006 годом и желаю, чтобы он принес с собой все самое хорошее. Ну, а в этом номере тебя ждет пара сюрпризов: во-первых, в разделе **РС ИГРЫ ВИДЕО** ты найдешь превью и ревью онлайновых игр. Надеемся, эти ролики помогут тебе определиться с выбором онлайнового мира, в котором ты будешь жить. Во-вторых, все скриншоты, которые не попали в номер (более 40 к каждой игре), будут размещены на диске в разделе **ГАЛЕРЕЯ**. Читатель, формат DVD прочно вошел в нашу жизнь, а CD медленно, но верно отправляется на свалку истории.

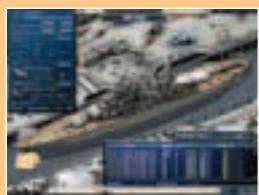
Семен Чириков



Новый Год – это не только праздник, но еще и финишная прямая для многих проектов. Посмотрите на число игр, которые представлены в разделе дополнений. Мы и сами не ожидали такого количества. Их набралось больше пятидесяти, а ведь еще полгода назад их было в два раза меньше. И это не всякая бесполезная мечточка, а действительно интересные вещи. С десяток больших модификаций за один присест – отныне подобное осуществимо. И все это благодаря двум двухслойным DVD, которыми теперь комплектуется журнал. Также тебя ждет более двух десятков патчей – хотя раньше о таком разнообразии можно было лишь мечтать.

Юрий Пашолок

## ОНЛАЙН



### Клиенты

Представленные на диске этого номера MMORPG-клиенты – вещи на любителя. Однако их обязательно стоит попробовать, поскольку обе игры по-настоящему уни-

кальны и отходят от стандартных и порядком приевшихся концепций. Вероятно, какая-то из этих забав (быть может, и обе) придется тебе по вкусу.

**Navy Field** – очень интересный проект на морскую тематику. Своего рода онлайновый симулятор, в котором представлены десятки кораблей самых различных типов: линкоры, эсминцы, авианосцы, крейсеры... Каждое судно проработано до мельчайших подробностей. Но больше всего впе-

чатляют масштабные сражения – до 128 кораблей (64 в каждой команде) могут участвовать в поистине увлекательных и зрелищных баталиях. Однозначно, одна из самых интересных игр в своем жанре.

**Neocron Evolution 2.1** – оптимизированная версия оригинальной sci-fi MMORPG: улучшена физическая модель, отшлифована графика, добавлены новые текстуры. В первую очередь посвящается поклонникам проекта, но и любителям хорошей на-

учной фантастики «Неокрон» покажется небезынтересным. ■



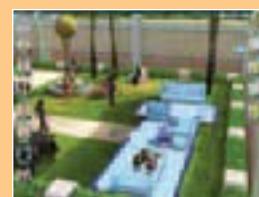
## ПАТЧИ



### Корсары III 1.0 & 1.3 retail

Пиратский корабль настолько быстро спустили на воду, что законопачивание ему жизненно необходимо. Только сейчас флибустьеры из «Ахеллы» соизволили до конца перевести весь текст в иг-

ре, ведь он был частично представлен на английском языке. Затем были проведены работы по исправлению интерфейсов корабля, персонажа, а также верфи и морской части игры. Добавлена возможность оставить сдавшуюся команду на корабле, а также индикаторы морского боя. Отныне нельзя приобретать товары при отсутствии денег. В общем, обязательно ставь этот патч – помимо перечисленных изменений, он вносит в игру еще великое множество поправок и исправлений, ставить обязательно. ■



### The Movies v1.1 retail

Полезная заплатка, которая придется очень кстати тем, кто собирается не просто играть в *The Movies*. Патч 1.1 открывает игрокам доступ к PropShop. Это означает, что

теперь можно опробовать новый контент, в том числе и от сторонних разработчиков. Очередные костюмы для персонажей, декорации для фильмов и многое другое – теперь все это доступно. Также в папке *My Documents* появляется директория, куда можно будет ставить дополнения. Переоценить эту фичу очень трудно – патч открывает дорогу модостроителям. Помимо этого обновление несет в себе различные исправления, связанные с повышенной стабильностью. ■

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ



**Matrix: Path of Neo** – проект крайне неоднозначный (как, впрочем, и предыдущая игроизация вселенной братьев Вачовски – *Enter the Matrix*). Кому-то новая «Матрица»

показалась достойным продолжателем идей EtM, кому-то – посредственной «стрелялкой» с чрезвычайно кривым управлением. Да уж, играть в M:PoN гораздо прият-

нее на Playstation 2, к тому же «клавиатура + мышь» приходится привыкать гораздо дольше. Но, как бы там ни было, мы не могли оставить без внимания стол

популярную игру – читай наше исчерпывающее руководство. Новое творение великого Питера Молина – *The Movies* – можно смело назвать одним из самых оригинальных тайкона последних лет. Несмотря на небывалую простоту интерфейса и легкость восприятия геймплея, эта игра способна подкинуть тебе не один десяток сюрпризов. Чтобы быть полностью подготовленным к любым трудностям, советуем ознакомиться с соответствующим гайдом. Как обычно, мы также подготовили традиционный набор видеополезностей. ■

## SHAREWARE

### Gene Rally

Настольные раллийные гонки со стандартной для freeware, но приятной графикой. Несколько режимов игры, в числе которых гонка с тенью – когда машина-призрак полностью повторяет лучший круг, а твоя задача – ее обогнать. На случай, если нескольких десятков треков покажется мало, есть редактор. ■

### Brick Over Islands

Римейк оригинальной игры, созданной для Амиги в 1997 году. Не подумай, что мы сошли с ума, но толкать разноцветные кубики по клеткам между связанными особым образом островами – занятие в высшей степени увлекательное. Наша задача – собрать фигуру, показанную в углу экрана. Здесь не так все просто, как кажется на первый взгляд. ■

### Arcadlands

Арканоид не перестанут играть никогда. И никогда не прекратится появление все новых и новых модификаций эта-лонной игры, которая уже давно отпочковалась от стана аркад и основала свой особый поджанр. Один из тысяч представителей семейства *Arcanoidus Arcadius* представлен здесь. ■

## МОДЫ

### Red Orchestra: Combined Arms 3.3



Лучший мод 2004 года, абсолютный победитель конкурса Make Something Unreal – вот лишь часть ревалий, которые получила модификация *Red Orchestra: Combined Arms*. И получила она их заслуженно: ни один мод для *Unreal Tournament 2004* не может сравниться с этой работой. Забудь о пазометах и футуристичных ландшафтах: *Red Orchestra* кардинально отличается от игры, на основе которой она создана. Вместо будущего была выбрана Вторая мировая война, а именно Восточный фронт. Забудь о Союзниках – в этот раз они остались не у дел. Твоему вниманию предлагаются как самые значимые битвы Великой Отечественной войны, так и бои, которые не попали в учебники истории, но при

этом они были не менее важными. Тебе предстоит пережить массированное наступление немецких войск летом 1941-го, обороняться на руинах Сталинграда, выбивать врага на просторах русских степей и, наконец, добивать противника в его логове, захватывая рейхстаг. И все это придется делать в совершенно в иных условиях, нежели в том же *Battlefield 1942*. Крестик прицела отсутствует как класс, для меткой стрельбы придется научиться пользоваться мушкой. С пулеветом напротив так же не получится побегать – стрельба возможна лишь в положении лежа. Главной же фишкой *Red Orchestra: Combined Arms* являются танки. Их проработка настолько серьезная, что мод вполне может претендовать на звание танкового симулятора. Месяц назад стало известно, что *Red Orchestra: Combined Arms* становится коммерческим продуктом, так что версия, которую мы сейчас предлагаем, является последней бесплатной. Помимо нее, ты можешь также найти на диске add-on *Red Orchestra: The Summer Offensive Map Pack*, который содержит семь новых карт. ■

### Point of Existence 4.4

Благодаря двум двухслойным DVD у нас, наконец, появилась возможность познакомить тебя с финальной версией *Point of Existence*, лучшим модом для *Battlefield Vietnam*. Это одна из крупнейших модификаций вообще – лишь *Forgotten Hope* весит больше. И причины для таких внушительных размеров имеются: в *Point of Existence* все карты, модели и прочее создано с нуля. Из-

менен и театр боевых действий: по задумке создателей, между Россией и США возникает крупномасштабный конфликт, связанный с разделом сфер влияния на нефтеносном Ближнем востоке. В mode представлены последние достижения американского и российского ВПК, такие, как танки Т-90 и «Черный Орел», тяжелая огнеметная система ТОС-1 «Буратино», вертолеты Ка-52, Ми-28Н и АН-12 King Cobra, а также истребители F-22 Raptor и F-35 JSF. ■



### Classic DOOM 3 v.1.0



Почти год ничего не было слышно об этой модификации. За прошедшее с момента последнего ре-

ализа время создатели *Classic DOOM 3* не сидели, сложа руки: теперь вместо нескольких уровней предлагается полностью готовый *Knee Deep In The Dead*, первый эпизод старого доброго *DOOM*. Более того, разработчики снабдили эпизод предысторией и финальным роликом. Команда *Classic DOOM 3* не ограничилась давлением недостающих карт: старые локации также основательно перетрясли, и

теперь они смотрятся еще лучше. Неизменными остались две вещи: гнетущая атмосфера и неподражаемый геймплей *DOOM*. О ставших уже привычными перезарядках можно забыть, *Doomguy* снова бегает, как марафонец, а на малочисленность монстров грех жаловаться. Арсенал расширился за счет ракетомета, но, как и в старые добрые времена, основным оружием остается дробовик. ■

### F1 Seven Mod

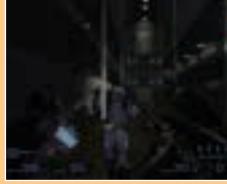


Добро пожаловать в 1975 год! Болиды Формулы-1 окончательно обрели знакомые очертания: сигарообразные

формы ушли в прошлое, а на арену вышли приземистые аппараты, увенчанные антикрыльями. Мощности двигателей и скорости выросли, а на арену вышло новое поколение пилотов: будущие чемпионы мира Джоди Шектер и Марио Андретти, двукратный чемпион Эмерсон Фиттипальди и, конечно же, Ники Лауда, триумфатор сезона 1975 года. Не менее представителен и состав выступавших в том году ко-

манд: помимо *Ferrari* стоит упомянуть *McLaren*, *Tyrrell*, *Williams*, *March* (детище нынешнего владельца Формулы-1 *Берни Эклстоуна*), а также *Lotus*, к тому времени получивший знаменитую черную раскраску. В комплект *F1 Seven Mod* входит всего одна трасса, зато какая! *Нюрбургринг*, знаменитая Северная Петля, коварная трасса длиной более двадцати километров, давно ставшая культовой. ■

### Combine Destiny



Большой ошибкой *Valve Software* является то, что они так и не выпустили что-то, сравнимое с *Half-*

*Life: Opposing Force*. К счастью, на то существуют модостроители, чтобы исправлять подобные ошибки. Твоему вниманию предлагается модификация *Combine Destiny*, главным действующим лицом которой является безымянный солдат Комбайна из подразделения с четырехзначным числом. Солдатам инопланетных захватчиков на нашей земле приходится очень несладко: их расстреливают бойцы сопротивле-

ния, пытаются сожрать муравьиные львы, а хэдрабы крайне заинтересованы в содержимом черепной коробки. Каждая из сторон не выносит друг друга, но в ряде моментов получается, что главным врагом оказывается ты, и тогда бедный инопланетянин получает по полной программе. Создатели *Combine Destiny* максимально усложнили игроку жизнь, но от этого мод не становится менее интересным. ■



### Unreal Tournament 2004 Mega Bonus Pack

Тема имперских войск во вселенной *Warhammer Epic Games* не забывает о любителях *Unreal Tournament 2004*. Месяц назад появился патч, а

теперь совершенно бесплатно предлагается большой пак, где можно найти много вкусного. Первым блюдом идут новые персонажи: Mekkor, Skrilax, Barktooth, Karag, Kragoth и Thannis. В качестве основного блюда выступают новые карты, коих набралось более десяти штук. ■

Вряд ли это подборка оставит кого-то равнодушным: карты эти предназначены для различных режимов игры. Больше всего локаций представлено для режимов *Onslaught* (четыре карты) и *Assault* (пять штук). На десерт разработчики остались небольшой подарок для тех, кто любит режим *Onslaught*. Для этих счастливчиков предлагаются три новых типа техники: самоходная гаубица *SPMA*, самоходная плазменная установка *Paladin*, а также бомбардировщик *Cicada*. Пряятного аппетита! ■

## ВИДЕО

### CrashDay

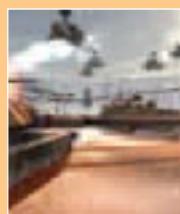
Ты когда-нибудь видел *Lamborghini* с шестистрельным пулевым на борту? Тебе представится такой шанс. Сверххаресивные гонки, приправленные если не реальной, то уж точно впечатляющей моделью повреждений. До всем известного *«Кармагеддона»* не хватает только на мотанных на колеса педестрианов. Сама игра будет некой помесью гонок и кома-



нных шутеров. Среди известных режимов игры имеются, например, такие совсем несвойственные симуляторам состязания, как *last one standing* или *hold the flag*. Не обойдемся мы и без трюкачества, тем более что в игру будет встроен редактор треков. Одно из лучших видео в разделе, которое придется по душе не только фанатам бешенных гонок, но и просто любителям зрелищных трюков. ■

### War on Terror

Тема борьбы с терроризмом захватывает не только разум сильных мира сего, но и головы геймделоперов. И пусть мы насмотрелись уже на всякое, нас все равно продолжают пичкать играми этой тематики. *War on Terror* не только внешне



похожа на *C&C: Generals*, но и чуть ли не под копирку демонстрирует фичи именитого собрата. ■



### RTL Skispringen 2006

Неизвестный нигде, кроме родной Германии, симулятор прыжков с трамплина версии 2006 года очень удачно вышел в свет в преддверии Зимних Олимпийских Игр в Турине. ■



### Raiders of the Lost Casino

Игра буквально соткана из атмосферы комиксов, мультиков и юмористических сценок. Эти элементы гармонично дополняют запутанную историю, разбавляя геймплей удачными аркадными вставками и мини-играми. ■



### Commandos Strike Force

*Commandos*, который когда-то явился для многих откровением, следующие пять лет развивался в

собственноручно созданных традициях. Здесь нам предлагаю поучаствовать в событиях Второй Мировой Войны, но на этот раз от первого лица. ■

### Rugby 06

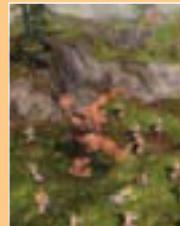
Канадский монополист уже давно поставил на конвейер производство игр в жанре спортивных симуляторов, для многих ставшим синонимом *EA Sports*. И пусть регби у нас не стала популярно, как, например, футбол или хоккей, но, глядя на видеоролики, нельзя избавить-



ся от ощущения, что мы уже где-то это видели, несмотря на то что правила игры были другими. ■

### The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Почти двухминутное видео показывает не шейдерную водичку, как это было ранее, а полноценный игровой процесс сиквела игры, ставшей участницей всего того засилья

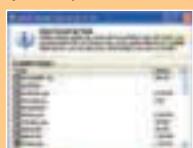


колец в индустрии развлечений, которое мы наблюдаем последние несколько лет. ■

## СОФТ

### Adobe Reader Speed-Up 1.34

Эта утилита управляет загрузкой плагинов *Adobe Reader*, позволяя сократить до минимума время загрузки программы. Подойдет всем, кому приходится часто открывать .pdf документы. ■



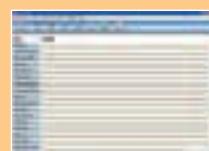
### FastStone Photo Resizer

Программа с огромным множеством возможностей будет полезна тем, кто работает с большим количеством изображений. Она позволяет изменять любые параметры группы изображений, размер, глубину цвета, растягивать, поворачивать изображения и переименовывать файлы по шаблону. Полученные изображения сохраняются в нужное место с сохранением структуры каталогов, в которых они расположены. ■



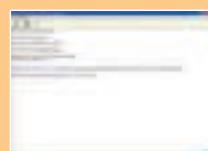
### System Spec 1.71

Не требующая установки очень простая в использовании утилита, которая мгновенно покажет самую нужную информацию о железе, ОС и установленных и загруженных приложениях, доступной памяти и пр. ■



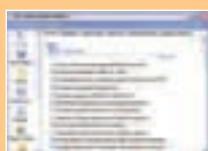
### Asterisk Key 7

Бесплатная замена *SeePassword*, которая в последних версиях стала платной. Программа позволяет увидеть забытые пароли, скрытые звездочками. Мы рекомендуем пользоваться подобными программами лишь в крайних случаях. ■



### XPTweaker 1.5.3

Программа настройки, оптимизации и защиты *Windows XP*. Включает несколько опций предназначенных специально для русских версий *Windows XP*. Программа имеет подробную справочную систему обо всех имеющихся опциях. ■



# ТРИ ПРИЧИНЫ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ

- 1 Объем одного двуслойного DVD в тринадцать раз превышает объем традиционного CD.
- 2 700 Mb – предел для CD, а ведь уже сейчас многие достойные внимания файлы, и, в первую очередь, демоверсии будущих хитов, превышают этот размер. Стоит ли говорить, что такая тенденция сохранится и в будущем?
- 3 Ограниченный объем CD-комплектации позволяет нам выкладывать лишь небольшую долю того, что получают (за ту же цену!) счастливые обладатели DVD-приводов. А это многочисленные патчи, дополнения, качественное видео.

# 3 CD

ПРИШЛО ВРЕМЯ ЗАДУМАТЬСЯ, ЧЕГО ТЫ ДОСТОИН –  
ЖАЛКИХ КРОХ ИЛИ ОКЕАНА ИНФОРМАЦИИ.

НАЧИНАЯ С  
ПЕРВОГО НОМЕРА  
2006 ГОДА  
ДВА  
ДВУСЛОЙНЫХ  
DVD-ДИСКА!!!

в DVD-комплектации  
журнала  
РС ИГРЫ



## УДИВИ СВОЙ DVD-ПРИВОД!

# FAQ

**Q:** Не читается диск, что делать?  
**A:** Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присытай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

**Q:** Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?

**A:** Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо поместить на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

## DVD

### PC ИГРЫ ВИДЕО

#### ПРЕВЬЮ:

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II
- Runaway 2: The Dream of the Turtle
- «В тылу врага 2»
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Shadow Vault
- Paraworld
- ES IV: Oblivion

#### ИНТЕРВЬЮ С

#### РАЗРАБОТЧИКАМИ:

- Prey
- Prince of Persia: the Two Thrones
- Titan Quest
- TES IV: Oblivion

#### ОБЗОРЫ:

- Prince of Persia: the Two Thrones

#### ОНЛАЙН:

- RF Online
- The Chronicles of Spellborn
- EverQuest2: Desert Of Flames

#### СДЕЛАЙ САМ

- Создание моделей в 3DMax, часть 1

#### ДЕМОВЕРСИИ

- Acamar Rising
- Champion Sheep Rally
- Cloud
- Diplomacy
- Evil Islands: Forgotten in Astrale
- Galactic Dream
- Ocular Ink
- Professional Manager 2006
- RoboHordes Tech Demo
- The Stalin Subway
- ToCA Race Driver 3
- ToonTown
- Trainz Railroad Simulator 2006
- Virtual RC Racing
- Vivisector: Beast Within

#### ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг 2
- В Тылу Врага
- Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения
- Пираты Карибского Моря
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Bloodrayne 2

- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika korps
- Command & Conquer: Generals
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: Ressurection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars KOTOR
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- TES III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2 Nightlife
- The Sims 2 University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

#### ВИДЕО

- Acamar Rising
- Act of War: High Treason

- Armed Assault
- Coffee Break 2
- Commandos: Strike Force
- Crashday
- Dungeon Siege 2
- Empire Earth 2: The Art of Supremacy
- Jet Thunder: Falklands/Malvinas
- KAO the Kangaroo 3
- Loco-Mania
- Mad Tracks
- Refuse: Home Sweep Home
- RTL Ski Jumping 2006
- Rugby 06
- Rugby Challenge 06
- Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Snoopy vs The Red Baron
- Sudden Strike 3: Arms for Victory
- Sword of the Stars
- Terrorist Takedown: War in Colombia
- The Godfather
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2: Open for Business
- ToCA Race Driver 3
- Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- War on Terror
- War World: Tactical Combat
- В тылу врага 2
- Жмурки
- Корсары 3
- Мария крови
- ЭЛ.И.Т.А.: Воины песков

#### КИБЕРСПОРТ РЕПОРТАЖИ

- Asus Autumn

#### ДЕМКИ

- Counter-Strike
- Quake III: Arena
- Starcraft: Brood War
- Warcraft III: TFT

#### ВИДЕООБУЧЕНИЯ

- Quake 4

#### КИБЕРСОФТ

- Cheating Death
- TeamSpeak
- Seismovision
- BWChart
- Rep2Map

#### ОНЛАЙН

#### КЛИЕНТЫ

- Warlock

## CD 1

### ДЕМОВЕРСИИ

- Diplomacy
- Evil Islands: Forgotten in Astrale
- RoboHordes Tech Demo

### ШАРОВАРЫ:

- Arcadlands 1.4
- Bombermania
- Brick Over Islands
- BVE
- Cloudphobia
- Duck Blitz
- Gene Rally
- Minions of Mirth
- Tank Assault
- Wheelee RR

### СОФТ:

- Adobe Reader Speed-Up 1.34
- Asterisk Key 7.5
- Chaper 2.0
- Fast Stone Photo Resizer
- Google Talk
- Port Explorer 2.1
- Rightmark 3DSound 2.2
- System Spec 1.71
- VideoCalc 1.1
- XPTweaker

## CD 2

### ВИДЕО:

### ДОПОЛНЕНИЯ

## CD 3

### БОНУСЫ

- PDF журналов:
- CGW: RE 05(05) 2002
- GameDeveloper 02(02) 2005
- РС ИГРЫ 05(17) 2005
- Страна ИГР 19(196) 2005
- Страна ИГР 20(197) 2005

### ДРАЙВЕРЫ

- ATI 5.13 Windows XP
- nVidia Forceware 81.98 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP AMD
- nForce4 v.7.15 2K/XP INTEL
- VIA HyperionPro 5.04A

### ПЕТРО

### ДЕМОВЕРСИЯ:

- X-COM: UFO DEFENSE

### ПАТЧИ

- Адреналин. Экстрим шоу 1.05
- АЛЬФА: Антитеррор 4.0 retail
- Корсары III 1.1 retail
- Need for Speed: Most Wanted v1.3 retail
- Quake 4 v1.0.5 beta retail
- Serious Sam II v2.066 retail
- The Movies v1.1 retail
- Warcraft III: ROC1.20b Eng
- Warcraft III: ROC 1.20b Rus
- Warcraft III: the Frozen Throne 1.20b Eng retail
- Warcraft III: the Frozen Throne 1.20b Rus retail
- World of Warcraft v1.9.0 European/American

## DVD

## ПАТЧИ

- Адреналин. Экстрим шоу 1.05 retail
- АЛЬФА: Антитеррор 4.0
- Звездное Наследие 1.16
- Корсары III 1.1
- UFO: Возмездие 1.1 Rus DVD
- 80 Days v1.1
- Age of Empires III v1.03 retail
- Call of Duty 2 v1.01 HTT retail
- Cellblock Squadrons 2.2
- Civilization IV v1.52 retail
- Command & Conquer: Generals v1.8
- Dark Horizons: Lore Invasion v2.0.2
- Madden NFL 2006 v2.0 UK
- MVP Baseball 2005 patch 5
- Need for Speed: Most Wanted v1.3 retail
- Quake 4 v1.0.5
- RollerCoaster Tycoon 3: Wild! patch 3 European retail
- Rome: Total War v1.5
- Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.6
- Serious Sam II v2.066 retail
- Singles 2: Triple Trouble v1.3
- Starship Troopers v5.24
- The Movies v1.1
- The Settlers: Heritage of Kings v1.06 retail
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 1.05 RUS retail
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v1.9
- Vietcong 2 v1.10
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.20b Eng retail
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.20b Rus retail
- WarCraft III: the Frozen Throne 1.20b Eng retail
- WarCraft III: the Frozen Throne 1.20b Rus retail
- World of Warcraft v1.9.0

- European
- Chaper 2.0
- World Racing 2 v1.3.3 retail
- Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007
- ATI 5.13 Windows XP
- nVidia Forceware 81.98 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP AMD
- nForce4 v.7.15 2K/XP Intel
- XPTweaker

- PETRO
- ДЕМОВЕРСИИ
- X-COM: UFO DEFENSE
- ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ:
- Hitman: Contracts
- СОФТ:
- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- Trainer Kit
- WinHEX 12.0
- ВИДЕОТАКТИКА:
- Shadowgrounds
- Battlefield 2: Special Forces
- БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ:
- CheMax
- CheMax Rus
- База «Путеводитель»
- ТРЕЙНЕРЫ:
- Crime Life: Gang Wars
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Mall Tycoon 3
- Need for Speed: Most Wanted
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Ski Racing 2006
- Starship Troopers
- ШАРОВАРЫ:
- Arcadlands 1.4
- Bombermania
- Brick Over Islands
- BVE
- Cloudphobia
- Duck Blitz
- Gene Rally
- Minions of Mirth
- Tank Assault
- Wheelee RR
- СОФТ:
- Adobe Reader Speed-Up 1.34
- Asterisk Key 7.5

- Google Talk
- Port Explorer 2.1
- Rightmark 3DSound 2.2
- System Spec 1.71
- VideoCalc 1.1
- XPTweaker

## СОФТ-СТАНДАРТ:

- AVPersonal 5.0
- McAfee AVERT Stinger 2.5.9
- Panda Antivirus Titanium 2005
- Symantec Norton Antivirus 2005
- Trojan Remover
- 7-zip 4.32
- WINRAR 3.51
- WINZIP 10.0
- UltraISO 7.6.5.1250
- Virtual CD 7.1.0.2
- DivX 6 Codec and Player
- DivX 6 Create Bundle
- Ahead Nero 7
- Ahead Nero 7 RUS
- Clone DVD 2.8.5.1
- CloneCD 5.2.6.1
- Win2000 FAQ 6.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- HyperSnap 6.01.02
- HyperCam 2.13.00
- IrfanView 3.97
- Partition Magic
- Apollo 37zp
- Macromedia Flash Player 8.0.22.0
- Media Player Classic Windows 9xME 6.4.8.2
- PowerDVD 6.0
- PowerDVD 6.0 RU
- QuickTime + iTunes
- RealPlayer 10
- Winamp 2.91
- Winamp 5.12
- Windows Media Player 10
- FAR 1.70 beta 5
- Total Commander 6.53
- Fraps 2.7.2
- Mozilla Firefox 1.5
- Netscape 8.0.1
- Opera 8.51
- Download Master 4.5.1.959
- FlashGet 1.71
- ReGet Deluxe 4.2
- The Bat! v3.64 PE
- The Bat! v3.64 HE
- Thunderbird 1.0.7
- Rambler ICQ 5
- mIRC 6.16
- Miranda IM 0.4.0.1
- ICQ Pro 2003b Build #3916
- QiP Build 7800

## БОНУСЫ

- CGW: RE 05(05) 2002
- GameDeveloper 02(02) 2005
- РС ИГРЫ 05(17) 2005
- Страна ИГР 19(196) 2005
- Страна ИГР 20(197) 2005

## ИГРОВЫЕ ОБОИ:

- Lost Planet
- Star Wars: Empire at War
- SNK vs. Capcom: SVC Chaos
- The War of Genesis 3 Part 2
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tomb Raider: Legend
- Monster Hunter Freedom
- Dead or Alive 4
- Viewtiful Joe: Double Trouble
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
- Operation Flashpoint
- Alice

## ЮМОР

- РЕДАКТОРЫ
- Dungeon Siege II toolkit v1.1
- Warhammer 40,000: Dawn of War RDN toolkit v1.41

## ГАЛЕРЕЯ

- Магия крови
- Стальные монстры
- Battlefield 2: Special Forces
- Звездное наследие-1. Черная кобра
- Agatha Christie: And Then There Were None
- Альфа
- Антитеррор: Мужская работа
- Diplomacy
- Ski Racing 2006
- Alpine Skiing 2006
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Starship Troopers
- RTL Ski Jumping 2006
- Ex Machina

## FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присыпаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимо скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присыпать в формате mp3. Творческое можно присыпать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходида заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (российский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). В виду этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможнно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиражи игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у вас не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.

## ■ ДЛЯ АВТОГРАФОВ ■



Ты бы наверняка не отказался жить на планете, где Новый год отмечают каждый месяц, верно? Изоби-  
лующий аппетитными яствами стол, пьяный  
Дед Мороз, мешок подарков, полторы недели  
отпуска... И так каждые 30 дней. Как в  
сказке, правда? Но только не для нас. Не  
подумай, мы не имеем ничего против салата  
оливье, старика с красным носом, кучи без-  
делушек и десятидневной халавы. Просто в  
поте лица работать над номером, когда ос-  
тальные бездельничают, как-то не по себе –  
самим ведь тоже погулять хочется. Впрочем,  
хватит о грустном. Куда лучше поговорить о  
веселом. Например, о том, что ждет тебя на  
страницах следующего номера «РС ИГР». Красочные полосы раздела «Обрати внима-  
ние!» поведают тебе об онлайновых проек-  
тах *Darkfall*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* и *Lord of the Rings Online: The Shadow of Angmar*. Такое внимание к  
MMORPG неслучайно: в последнее время се-  
тевые забавы приобретают все большую  
популярность. Помимо этого мы расска-  
жем о необычном экшене *Origin of the Species*, адвентуре *Runaway 2: The Dream of the Turtle*, адд-оне «Казаки 2: Битва за Европу», тайкуне *Tycoon City: New York*. Ну, а в  
качестве десерта мы подадим к столу превью на – в  
этом уже никто не сомневается – грядущий хит *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Сейчас, когда разработчи-  
ки не жалуют нас стоящими релизами, самое вре-  
мя задуматься о том, какие проекты выйдут  
в ближайшем будущем.  
В «Рецензиях» следующего номера, к  
несчастью, вряд ли появится много мате-  
риалов. Но в том, поверь, нет нашей вины –  
новые игры действительно практически не выходят. Разработчики и издатели  
либо уснули, либо специально выжидают  
нужный момент. В рубрику точно попадут  
вердикты о *World Racing 2*, *Onimusha 3: Demon Siege*, *Disney's Chicken Little*,

*Knights of the Temple 2, Gene Troopers, Shadowgrounds, Mashed: Fully Loaded*, «Прокля-  
тые Земли: Затерянные в Астрале». Надеемся, со  
временем этот список пополнится новыми названиями.  
Впрочем, даже если рецензий будет не очень много,  
мы найдем, чем тебя занять. В следующем номере по-  
явится отличное интервью с **Дмитрием Пучковым**.  
Что, незнакомая фамилия? А если так – **Гоблин**? Че-  
ловек, прославившийся нестандартными и очень  
смешными переводами известных фильмов, поведает  
о том, как докатился до жизни такой, и что думает  
о разрабатываемой в стенах фирмы «1С» игре  
**«Санитары подземелий»**.

Кроме того, наш специальный корреспондент  
совершил экскурсию по фантастическому ми-  
ру *Heroes of Might and Magic V* и готов  
поделиться с тобой своими впечатлениями.  
Подробности через месяц!  
Джентльменский набор в виде «Дневников разработчиков», «Дайджеста» и неувяд-  
ающей рубрики «Ретро» также никуда не  
исчезнет. Откровения создателей игр,  
вся правда о новых локализациях и не-  
большой экскурс в историю – все это ты  
непременно найдешь на страницах марто-  
вского выпуска «РС ИГР».



ДО ВСТРЕЧИ 22 ФЕВРАЛЯ!



[www.pc-games.ru](http://www.pc-games.ru)

Life's Good



LG

FLATRON™  
freedom of mind



## FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria  
(095) 688-61-17, 688-27-65  
WWW.DVCOMP.RU

**Москва:** АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дильтай (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meiji (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; **РИАН:** (0732) 512-412; **Саны:** (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

# АРСЕНАЛ СУПЕРАГЕНТА



Время отклика 4 миллисекунды GTG



FP71V/FP91V

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Вам знакомо это чувство — риск, опасность и в то же время — чувство превосходства и уверенности в победе? Еще бы, ведь у Вас есть самое современное оружие, которым обладают лишь немногие. Для тех, кто ценит самое лучшее — ЖК-мониторы FP71V и FP91V с временем отклика 4 мс GTG и встроенным процессором Senseye. Бескомпромиссный арсенал, достойный суперагентов. Подробности на [BenQ.ru](http://BenQ.ru)

**benQ**

Enjoyment Matters



TOM CLANCY'S

# GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

# CRASHDAY

**КРУШИ!  
ЛОМАЙ!  
ВЗРЫВАЙ!**



moonbyte  
studios

PC **игры**

новый  
диск  
[www.nd.ru](http://www.nd.ru)